
INCLUS! LE MAGAZINE INTERACTIF SUR CD-ROM
PREVIEWS, TESTS, REPORTAGES, 25 MINUTES DE VIDEO EXCLUSIVE
+ SAUVEGARDES | ASTUCES | MISES À JOUR | SHAREWARES | ADD-ONS....
PC SOLUCES
PC
MENSUEL
NOUVELLE FORMULE
SOLUCES
3 MAGAZINES EN 1
WWW.PCSOLUCES.COM
L 9506 - 22 - 39,00 F
TESTS
SETTLERS III
ROGUE SQUADRON
SPEED BUSTERS
AVANT-PREMIÈRES
SIM CITY 3000
LANDS OF LORE III
CIVILIZATION : CALL TO POWER
DOSSIER :
VOLANTS À RETOUR DE FORCE
TOUS LES MODÈLES TESTÉS
BALDUR'S GATE
LE PLUS GRAND JEU DE RÔLES
Numéro 22 • janvier 1999 - 39 FF • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

Le Nouveau Visage du Jeu d'Aventure !

Découvrez le 8ème épisode de la saga des best-sellers King's Quest écrits et réalisés par la célèbre Roberta Williams. Plongez-vous dans un univers fantastique totalement en 3D offrant des possibilités infinies d'exploration et d'interaction. Rassemblez toutes vos forces et votre courage pour retrouver les fragments de l'antique Masque d'Eternité à travers 7 mondes immenses et mystérieux. Les seules limites de cette aventure seront celles de votre imagination...



KING'S QUEST
MASQUE D'ÉTERNITÉ

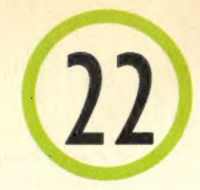
SIERRA™

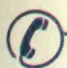
http://www.sierra.fr

CD-ROM PC



janvier





Numéros de téléphone des éditeurs

Accolade (Electronic Arts) : 04 72 53 25 25
Activision : 08 36 68 17 71
Blue Byte : (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Cendant : 01 46 01 46 00
Cryo : 01 44 65 25 65
Eidos : 08 36 68 19 22
GT Interactive : 08 36 68 14 11
Interplay : 01 53 83 17 39
Infogrames : 04 72 65 50 00
LucasArts (Ubi Soft) : 01 48 18 50 00
Microsoft : 01 69 86 46 46
Psygnosis : 01 44 40 71 99
Ubi Soft : 01 48 18 50 00

Numéros de téléphone des constructeurs

Creative Labs : 01 39 20 86 00
Diamond Multimédia : 01 55 38 16 00
Epson France : 01 40 87 37 18
Guillemot Corporation : 02 99 08 90 88
Intel : 01 45 71 71 01
Matrox : 01 45 60 62 08

Retrouvez-nous sur Internet :
http://www.pc-soluces.com
— Consultez le sommaire du numéro en kiosque
— Commandez les anciens numéros
— Abonnez-vous On-line
— Les dernières news des jeux vidéo
— Tous les sites des éditeurs
— Écrivez à la rédaction

(((ÉDITO)))

MESSAGE SUBLIMINAL

Tiens, ça faisait longtemps que je n'avais pas pris le métro. On m'avait cassé la vitre de ma voiture et du coup, me revoilà à pouvoir lire tranquillement un journal. Manque de bol, justement, j'avais oublié de quoi lire. Bon, je me rattrape sur les conseils de la RATP, leurs autocollants sur les vitres. Rage, colère, en deux minutes les "petit lapin, ne mets pas tes doigts sur la porte, tu risquerais de te faire pincer très fort" et les "places réservées aux mutilés de guerre" sont lues. Alors là, je me maudis vraiment d'avoir oublié Charlie et le Canard. Il ne me reste plus qu'à me rattraper sur les affiches dans les stations. Diantre ! Eh ben, c'est vachement différent par rapport à la dernière fois que je l'ai pris, le métro.
Retour en arrière. 3 ans en arrière ; les adresses du type WWW.n'importequoi.COM étaient incompréhensibles pour le commun des mortels, réservées aux spécialistes. Eh bien, maintenant que tout le monde sait que les WWW.quekchose.COM vous mènent à une page web, c'est de la folie. Snobisme, c'est le mot qui m'est venu à l'esprit. Toutes les adresses que j'ai vues m'ont fait halluciner. Mais que peut-on bien aller chercher sur www.printemps.fr ou www.fnac.fr. Et le pire, c'est que ces sites ne sont pas trop mal faits et l'on trouve vraiment pas mal d'infos. Regardez-les, vous verrez ; de plus, aux alentours de Noël, ça a l'air particulièrement enrichi. Dans tous les cas, on peut acheter On-line. Il y a donc des services spécifiques à Internet. Qui cela intéresse-t-il ? Usagers réguliers d'Internet ou ménagères de moins de cinquante ans ; pourquoi pas une personne appartenant aux deux catégories. Et si Internet se démocratisait comme ça en France, avec les marchands du temple ? Eh bien, Internet n'existerait plus dans sa conception actuelle puisqu'il deviendrait une gigantesque page de publicité !

« Léo de Urlevan

(((SOMMAIRE)))



Prochain numéro le 29 janvier



Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directrice commerciale : Isabelle Weill
Responsable des ventes, réassorts et modifications : Claude Jacquier - Tél 01 41 06 44 40
Service abonnements : Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 46
Commandes anciens numéros : Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 44
Publicité : Isabelle Weill - Tél : 01 41 06 44 45 et Jocelyne Martignoni - Tél : 01 41 06 44 63
Photogravure : PPO (PANTIN)
Imprimerie : SNIL (FLEURINES)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Soumillion Promotion - Jean-Philippe Tondeur, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 22

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Ce numéro est accompagné d'un supplément gratuit de 100 pages, d'un cédérom librement jeté sur la couverture et offert gracieusement, ainsi que d'un encart 8 pages non folioté «Ennemi d'État» encarté entre les pages 34 et 35.

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

Cyber Press Publishing édite également : PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64 - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE

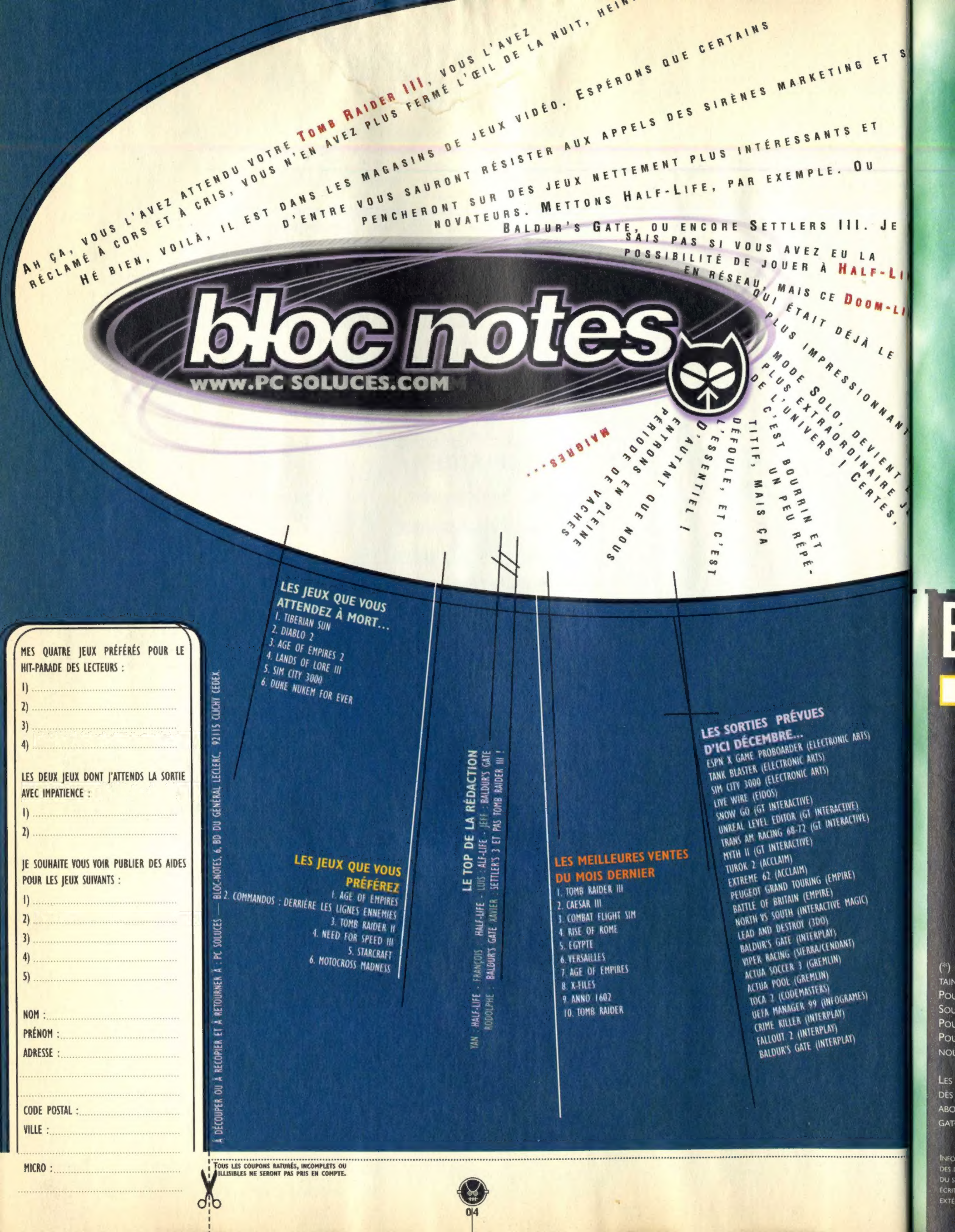
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Directeur de la publication : Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 76997
N° ISSN : 1269-2921
Illustration de couverture : Baldur's Gate © Interplay

Directeur de la rédaction : Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur Multimédia : Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant Multimédia : Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique : Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares : Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Directeurs artistiques : Eric Beauzel & Olivier Revenu
Secrétariat général de Rédaction : François Gabert & Isabelle Derveaux (derveaux@aol.com)
1ère Secrétaire de rédaction : Catherine Montagnon
Secrétaires de rédaction : Richard El Mestiri, Marie-Hélène Millot, Agnès Sempéré, Jane Perrone.
Maquette : Vanessa Wajeman
Responsable télématique : Alain Milly (AlainMilly@aol.com)

Ont collaboré à ce numéro : Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian.
Illustrations : Joaquim Antunes Morgado & Yacine



bloc notes

WWW.PC SOLUCES.COM

AH ÇA, VOUS L'AVEZ ATTENDU VOTRE TOMB RAIDER III, VOUS L'AVEZ RÉCLAMÉ À CORS ET À CRIS, VOUS N'EN AVEZ PLUS FERMÉ L'ŒIL DE LA NUIT, HEIN... HÉ BIEN, VOILÀ, IL EST DANS LES MAGASINS DE JEUX VIDÉO. ESPÉRONS QUE CERTAINS D'ENTRE VOUS SAURONT RÉSISTER AUX APPELS DES SIRÈNES MARKETING ET S… PENCHERONT SUR DES JEUX NETTEMENT PLUS INTÉRESSANTS ET NOVATEURS. METTONS HALF-LIFE, PAR EXEMPLE. OU BALDUR'S GATE, OU ENCORE SETTLERS III. JE … SAIS PAS SI VOUS AVEZ EU LA POSSIBILITÉ DE JOUER À HALF-LI… EN RÉSEAU, MAIS CE DOOM-LI… QUI ÉTAIT DÉJÀ LE PLUS IMPRESSIONNANT… MODE SOLO, DEVIENT… PLUS EXTRAORDINAIRE… DE L'UNIVERS ! CERTES, C'EST BOURRIN ET UN PEU RÉPÉTITIF, MAIS ÇA DÉFOULE, ET C'EST L'ESSENTIEL ! D'AUTANT QUE NOUS ENTRONS EN PLEINE PÉRIODE DE VACHES MAIGRES...

LES JEUX QUE VOUS ATTENDEZ À MORT...

1. TIBERIAN SUN
2. DIABLO 2
3. AGE OF EMPIRES 2
4. LANDS OF LORE III
5. SIM CITY 3000
6. DUKE NUKEM FOR EVER

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ

1. AGE OF EMPIRES
2. COMMANDOS : DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES
3. TOMB RAIDER II
4. NEED FOR SPEED III
5. STARCRAFT
6. MOTOCROSS MADNESS

LE TOP DE LA RÉDACTION

YAN : HALF-LIFE - FRANÇOIS : HALF-LIFE - LUIS : ALF-LIFE - JEFF : BALDUR'S GATE
RODOLPHE : BALDUR'S GATE XAVIER : SETTLER'S 3 ET PAS TOMB RAIDER III !

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER

1. TOMB RAIDER III
2. CAESAR III
3. COMBAT FLIGHT SIM
4. RISE OF ROME
5. EGYPTE
6. VERSAILLES
7. AGE OF EMPIRES
8. X-FILES
9. ANNO 1602
10. TOMB RAIDER

LES SORTIES PRÉVUES D'ICI DÉCEMBRE...

ESPN X GAME PROBOARDER (ELECTRONIC ARTS)
TANK BLASTER (ELECTRONIC ARTS)
SIM CITY 3000 (ELECTRONIC ARTS)
LIVE WIRE (EIDOS)
SNOW GO (GT INTERACTIVE)
UNREAL LEVEL EDITOR (GT INTERACTIVE)
TRANS AM RACING 68-72 (GT INTERACTIVE)
MYTH II (GT INTERACTIVE)
TUROK 2 (ACCLAIM)
EXTREME 62 (ACCLAIM)
PEUGEOT GRAND TOURING (EMPIRE)
BATTLE OF BRITAIN (EMPIRE)
NORTH VS SOUTH (INTERACTIVE MAGIC)
LEAD AND DESTROY (3DO)
BALDUR'S GATE (INTERPLAY)
VIPER RACING (SIERRA/CENDANT)
ACTUA SOCCER 3 (GREMLIN)
ACTUA POOL (GREMLIN)
TOCA 2 (CODEMASTERS)
UEFA MANAGER 99 (INFOGRAMES)
CRIME KILLER (INTERPLAY)
FALLOUT 2 (INTERPLAY)
BALDUR'S GATE (INTERPLAY)

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :

1) ....
2) ....

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

NOM : ....
PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....

CODE POSTAL : ....
VILLE : ....

MICRO : ....

À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À : PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

TOUS LES COUPONS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE.

ABONNEZ-VOUS
ET PAYEZ 26F PAR MOIS
AU LIEU DE 39F PAR NUMÉRO - SOIT 33 % D'ÉCONOMIE







BULLETIN DE COMMANDE

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor Hugo. 92115 CLICHY Cedex.

☐ **Oui,** je souhaite recevoir PC SOLUCES pour 26 F par numéro et serai prélevé automatiquement de 78 F tous les 3 numéros.

Je remplis l'autorisation de prélèvement ci-contre ainsi que toutes les informations qui me sont demandées et je joins un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal.

Je peux résilier ce service à tout moment par simple lettre. Le prélèvement sera aussitôt stoppé.

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.
Pour la Belgique, contactez : Soumillion Promotion, 02 555 02 17.
Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28.
Pour les DOM-TOM, et le reste du monde nous consulter au 01 41 06 44 46.

Les abonnés en cours peuvent se réabonneer dès à présent avec cette nouvelle offre. Leur abonnement fera suite à l'ancien. Joindre obligatoirement l'etiquette d'expédition.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

JE SOUHAITE RECEVOIR MON MAGAZINE À L'ADRESSE SUIVANTE :

Nom :
Prénom : Âge :
Adresse :
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville :

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
Service Abonnement, 92-98, bd Victor Hugo. 92115 CLICHY Cedex
N° national d'émetteur : 440542

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant du prélèvement présenté par CYBER PRESS PUBLISHING, soit 78 F par trimestre.
Je désire voir apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte.
Je contacterai directement CYBER PRESS PUBLISHING pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

TITULAIRE DU COMPTE :

Nom :
Prénom : Âge :
Adresse :
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville :
Téléphone (obligatoire) :

COMPTE À DÉBITER :

Établissement
Code | Guichet | N° de compte | Clé RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

Établissement :
N° : Rue :
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville :

Date : |_|_|_|_|_|_| Signature obligatoire :

PCS 22 PA

on vous dit tout

APPEL OU FACE

Quel que soit le jugement du juge Jackson dans l'affaire Microsoft, il y a de grandes chances qu'il aille ensuite en appel. Ce sont trois juges tirés au hasard qui rendent leur verdict en appel. Si ce sont des républicains, Microsoft a de grandes chances de s'en tirer, et s'ils sont démocrates, de perdre. Comme il y a à peu près autant de démocrates que de républicains chez les juges d'appel, c'est quasiment du pile ou face. À quoi bon faire des mois et des mois de procès, perdre des millions en frais d'avocats quand on pourrait simplement jeter une pièce en l'air? Pour se faire croire qu'on a une quelconque emprise sur l'Histoire?

Idée de slogan pour un volailler : « Ceux qui ont brûlé les poulets voudront peut-être brûler aussi les canards, car nous en avons fait l'outil idéal de la nourriture et de la restauration ».

Ce mois-ci, Internet Explorer a dépassé Netscape pour la première fois. Le premier représente désormais 49% d'utilisateurs d'Internet, contre 45 pour le second. Il y a deux ans, Netscape représentait encore 80% du marché.

TIMING

Bill Gates et sa femme attendent un second bébé pour le mois de juin. Autrement dit, il a été conçu en octobre, au début du procès Microsoft. Non, je ne veux pas faire de procès d'intention, mais ça fait longtemps que je ne crois plus au côté impulsif ou instinctif de Billou.

LES GATES GÂTENT LES PAUVRES

Pour redorer leur blason, et tenter de se racheter une conduite, les époux Bill et Melinda Gates ont décidé de faire un don de 100 millions de dollars aux enfants des pays en voie de développement. Si c'est à base de Windows 98 et d'Office, ils sont pas près de se développer de sitôt !

LES GATES SE GATENT EUX-MÊMES

Pour redorer leur club, et tenter de se racheter un swing, les époux Bill et Melinda Gates ont décidé d'acheter un terrain de golf pour 135 millions de dollars. Rassurez-vous, c'est pas juste le prix du gazon, il y a la résidence secondaire qui va avec.

SI VIS PACEM, PARA BELLUM

En général, ce sont les éditeurs qui se font attaquer par les associations de défense des consommateurs. Cela va changer puisque SCi attaque le BBFC (British Board of Film Classification) qui a classé Carmageddon 2 pour les plus de 18 ans. Or, il semblerait que cette «noble» association n'ait même pas testé le jeu, car aucune carte 3Dfx n'équipe les PC de ses membres.

GATESMANIA

Carl Anderson, un passionné d'informatique australien, n'est plus. En effet, il a décidé de changer de changer d'état civil. Appelez-le Bill Gates, à présent. Eh oui, ce danseur exotique, propriétaire d'un salon de manucure et d'une société de sites érotiques, est un grand fan du mégalomaniaque de Redmond. Serait-ce le résultat néfaste des essais nucléaires français ?

COQUILLE VIDE

Les dirigeants de la branche européenne de Virgin ont finalement racheté la boîte à Viacom, qui souhaitait s'en débarrasser depuis le passage de Westwood dans le giron d'Electronic Arts. Ça s'appelle un « Management Buy-Out », autrement dit rachat par la direction. C'est bien joli d'avoir sauvé la boîte, mais qu'est-ce qu'ils vont vendre, maintenant ?

LES BUGS DE CHEZ WINTEL...

Vous vous souvenez du bug des premiers Pentium ? Intel, à l'époque, annonçait que ce n'était pas grand-chose, et que la probabilité pour que utilisateurs y soient confrontés était minime. Eh bien Microsoft tient actuellement le même discours à propos du bug de l'an 2000 et de Windows 98. Rassurez-vous, on peut télécharger un patch à l'adresse http://windowsupdate.microsoft.com. Vous pourrez aussi commander un CD chez l'éditeur.

PAS DE PARADIS INFORMATIQUE EN CHINE

Alors que Jacques Chirac, à l'occasion du 50ème anniversaire de la Déclaration universelle des droits de l'homme, a salué «l'essor des nouvelles technologies de l'information» qui «rendront impossible la loi du silence», il en a aussi souligné les dangers, car «utilisés par les terroristes et les trafiquants (...) les réseaux connaissent les dérives criminelles d'un espace sans loi ni maître». Était-ce pour tancer discrètement la Chine qui a accusé un internaute chinois, Lin Hai, de subversion pour avoir diffusé plusieurs milliers d'adresses e-mail chinoises à des journalistes étrangers. La victime du totalitarisme risque 10 ans de prison minimum. C'est sûr que l'on est au courant, mais la loi du silence n'est peut-être pas la plus dangereuse...



CD À FAÇON

Custom Revolutions, boîte américaine, relance dès 99 pour la nième fois un concept qui ne marche pas : la gravure de compils audio personnalisées en magasin. Le principe est simple : vous allez chez votre disquaire habituel où vous attend une borne avec écran tactile, vous choisissez une dizaine de titres de musique, vous insérez votre carte bleue, vous attendez quelques minutes et votre CD perso ressort par la fente en bas. Oui, je sais, l'idée est géniale, mais 1) ça coûte un peu plus cher que les autres disques, et 2) tous les titres ne sont pas disponibles, loin de là. En général, seules les petites boîtes acceptent de vendre leurs titres de cette manière. Ce qui fait que les titres qu'on veut vraiment ne sont pas proposés ; on a juste deux ou trois morceaux sympas, et on se retrouve à chercher qu'est-ce qu'on pourrait bien ajouter pour remplir le CD, dans un catalogue mièvre ou carrément nul. Mais bonne chance quand même, hein, les mecs. Surtout que de gros éditeurs envisagent de faire à peu près pareil, mais sur Internet : vous commandez les morceaux que vous voulez, et vous les gravez chez vous avec votre propre graveur. C'est quand même plus pratique.

INTERACTIVE MAGIC. NON ? SI !


Flashpoint


Mortyr


Seven Kingdoms

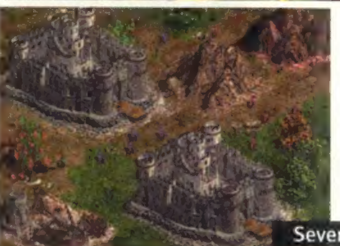
C'est donc bel et bien confirmé, I-Magic semble abandonner le créneau «jeu moche et compliqué» pour se mettre au goût du jour en nous proposant de la 3D et du temps réel. Après Shadow Company, présenté ailleurs dans les news, voici les autres titres prometteurs de l'éditeur. Le premier est Flashpoint, qui vous met dans la peau d'un soldat des forces spéciales. Vous pourrez y piloter tout un tas de véhicules pour mener à bien vos missions (jeep, tank, hélico...). Ce jeu est basé sur le moteur 3D Real Virtual Engine, un nouveau venu sur le marché. «Mortyr : Schloss», lui, est carrément un Quake-like, qui reprend l'ambiance douteuse de Wolfenstein. Mais I-Magic découvre sans doute le genre, attendons quelques années avant qu'il se mette à nous faire des Half-Life ou des Jedi Knight... En fait, on y jouera le rôle d'un mercenaire du futur renvoyé en 1942. Mouais... Enfin, dernière annonce, moins impressionnante, celle de Seven Kingdoms II, qui conserve son look très Warcraftien. Bref, ça bouge chez I-Magic, et c'est tant mieux !




Flashpoint




Mortyr




Seven Kingdoms

RIOOOÔÔooOOÔO...

Suite des aventures du Rio PMP300 de Diamond Multimedia, le lecteur de fichiers audio au format mp3. Pour résumer, la RIAA (Sacem américaine) a fait un procès à Diamond pour empêcher sa commercialisation, mais elle a été déboutée par un juge, car l'appareil ne permet pas d'enregistrer de musique, seulement d'en jouer. Ce mois-ci, Diamond vient d'annoncer qu'il venait d'ajouter un SCMS au Rio : « Si ça fait plaisir à la RIAA, on le rajoute avec plaisir. De toutes façons, ça ne change strictement rien pour nous, car 1) le Rio n'enregistre pas, 2) les éditeurs de musique ne protègent pas leurs morceaux sur Internet contre la copie, et 3) les copies de morceaux sont effectuées sur l'ordinateur et pas sur le Rio, or les ordinateurs sont exclus de la liste des appareils enregistreurs qui nécessitent une protection contre la copie ». J'en profite pour vous recommander de ne pas sauter sur l'appareil en question, qui ne stocke qu'une demi-heure de musique en qualité acceptable (c'est-à-dire en 128 Kbps. Le fabricant annonce une heure de musique, mais en 64 Kbps, qui donne un son assez pourri).

AMI RÉEL

Microsoft a acheté 10% de RealNetworks en juillet 97. Real est à l'origine des premiers procédés de streaming video, qui permettent de recevoir des flux vidéo sur Internet sans téléchargement préalable. Selon le PDG de Real, Microsoft a fait en sorte de désactiver le lecteur de Real lorsqu'il a mis en chantier son propre procédé de streaming video. Ayant pratiquement étouffé son concurrent, Microsoft annonce maintenant qu'il en revend toutes ses parts, ce qui en fait naturellement chuter le cours. C'était la leçon d'économie numéro 12, sponsorisée par Microsoft.

JOYSTICK AU PLACARD

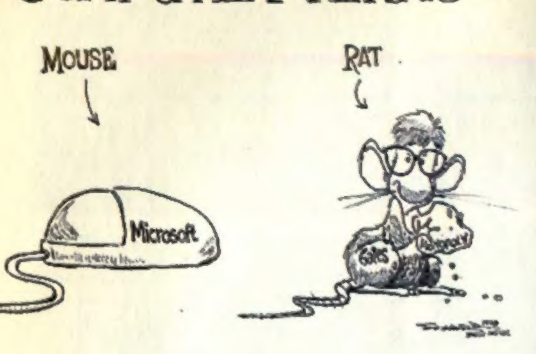
Mankind, le jeu de stratégie sur Internet de Cryo, en vente au tout début du mois de décembre et testé dans ce numéro, n'est toujours pas jouable à l'heure où nous bouclons, c'est-à-dire deux semaines après sa mise en vente. En effet, la date d'ouverture du site Internet dédié, indispensable pour jouer, ne cesse d'être repoussée de jour en jour. La connexion est déplorable, et une fois sur le site, impossible de jouer, puisque le serveur semble avoir quelques gros problèmes. A tel point que les responsables disent qu'ils s'en souviendront toute leur vie. Pas autant que les acheteurs de ce jeu, qui a été qualifié par un confrère comme étant, en gros, le jeu du millénaire.



ARMES OUI, VIOLENCE NON

Aux States, deux sénateurs, déjà à l'origine de la classification des jeux vidéo, ont remis un rapport établissant un lien entre la violence dans les jeux et la violence des enfants, relevant l'usage de plus en plus répandu du meurtre et surtout de la torture. Le mois dernier, un lycéen a traversé son école en mitraillant à tout va, à la Doom. On devrait donc assister à un durcissement de la classification des jeux vidéo d'ici peu au pays de la Rifle Gun Association.

Voici quelques-uns des dessins parus récemment dans la presse américaine à propos du procès Microsoft.



TERMES INFORMATIQUES: SOURIS... RAT



PÉAGE DE L'AUTOROUTE DE L'INFORMATION



LE CLAVIER (CONDENSÉ PAR BILL GATES)



- UN MÉCHANT MONOPOLISTE? MOI? JE NE SUIS QU'UN PETIT INFORMATICIEN INOFFENSIF...



- LE DÉPARTEMENT DE JUSTICE A REJETÉ NOTRE PROPOSITION DE RACHAT, MR. GATES. D'AUTRES IDÉES?

Idée de slogan pour un animateur télé : « Ceux qui ont brûlé Guy Lux voudront peut-être brûler aussi Jean-Pierre Foucault, car nous en avons fait l'outil idéal du divertissement et de l'abrutissement. ».

TROU DU CUL

Un groupe de pirates américains, Cult of the Dead Cow, a publié en août dernier sur Internet un petit programme nommé « Back Orifice », qui s'installe à la manière d'un virus, à l'insu de l'utilisateur, et permet à un pirate de détecter ses mots de passe et autres données confidentielles. Le but du CDC était d'attirer l'attention du public sur les faibles performances de Windows en matière de sécurité. C'est chose faite pour le public, mais Microsoft continue à nier l'importance du phénomène, bien que le programme se soit répandu dans le monde entier comme une traînée de poudre. « Ce n'est qu'un virus comme les autres », déclare le directeur du développement de Microsoft NT, oubliant que les virus habituels ne donnent pas accès aux données confidentielles. Si Microsoft ne corrige pas le problème, c'est parce que « verrouiller » Windows l'empêcherait de faire certaines mises à jour discrètes de votre système quand vous vous branchez sur Internet, pour désactiver les programmes de la concurrence par exemple. Pas très professionnel.

FABIUS INTERNAUTE

Bonne nouvelles pour les internautes français réclamant auprès de France Télécom un forfait mensuel de 200 francs pour se connecter de façon illimitée à Internet : Laurent Fabius a décidé, lui aussi, de boycotter Internet le 13 décembre. En effet, il souhaiterait éviter qu'Internet «ne soit réservé aux foyers les plus aisés». D'ici à ce que les communications locales soient gratuites, il y a un gouffre, certes, mais c'est déjà un premier pas, qui, pour une fois, ne coûte rien !

EIDOS A ENGRANGÉ 200 MILLIONS DE FRANCS DE CHIFFRE D'AFFAIRES LORS DU DERNIER TRIMESTRE ET ENGENDRÉ 122 MILLIONS DE FRANCS DE PERTES BRUTES. OH, PAS DE PANIQUE, C'EST QU'À FORCE DE RACHETER LE MONDE ENTIER, ÇA COÛTE DE L'ARGENT, FORCÉMENT, MAIS LA BOÎTE VA BIEN, MERCI.

2% des foyers français sont reliés à Internet, contre 6% en Grande-Bretagne et 7% en Allemagne. Deux causes principales à ce retard : le temps est plus beau chez nous, et France Télécom est plus cher.

ORIGIN ALITÉ CHEZ MICROSOFT ?

Vous n'ignorez sans doute pas que Chris Roberts, concepteur de la saga des Wing Commander, a créé sa boîte Digital Anvil, distribuée par Microsoft. Mais jusqu'à présent, aucun titre n'était annoncé. Voici donc du frais concernant ces développeurs. Sont ainsi prévus un jeu de stratégie temps réel (comme c'est original !) baptisé Conquest (comme c'est original !), un jeu d'arcade aventure en 3D (comme c'est original !) Loose Canons, et un simulateur de combat spatial (comme c'est original !) Starlancer... Bref, on attend de voir si le passage d'Origin à Microsoft ne se fera pas sans abandonner les idées novatrices...

LA SORTIE DE RAYMAN 2 ENCORE ANNONCÉE !

UBI Soft n'en finit plus d'annoncer l'arrivée de Rayman 2, prévue actuellement pour le mois de mars 1999. Rappelons, puisque l'occasion nous en est donnée, que ce jeu est la suite des aventures du petit Rayman, qui passe en 3D temps réel puisque telle est la mode. Il devra affronter une bande de terribles robots pirates. Il ne reste plus qu'à espérer que le résultat ne soit pas décevant, comme c'est souvent à craindre lorsque l'attente est importante.



INTERACTIVE MAGIC NE VA PAS BIEN...

En effet, l'éditeur qui nous a habitué à des jeux de stratégie complexes et hideux se lance dans le temps réel esthétique. C'est à n'y plus rien comprendre ! L'un de leurs prochains titres, Shadow Company, est en effet un jeu de stratégie temps réel qui rappelle Myth pour ce qui est des graphismes et Commandos : derrière les lignes ennemies pour le concept. Vous y dirigerez douze mercenaires abandonnés en Afrique par leur employeur, une multinationale américaine. Les voilà donc sans ressources, et ils devront accomplir 7 campagnes composées de 10 à 30 missions pour rentrer au bercail. Sortie prévue en mars 1999.











ÉMULATION

Une boîte de la Silicon Valley, financée en partie par Paul Allen (co-fondateur de Microsoft) et employant entre autres Linus Torvalds (créateur de Linux), vient de déposer un brevet qui fait actuellement couler beaucoup d'encre. Il s'agit d'un système à deux processeurs ; l'un exécute tranquillement les instructions de n'importe quel programme, comme tout bon processeur qui se respecte ; et l'autre traduit en temps réel les instructions écrites pour n'importe quel autre processeur, pour les envoyer au premier. En d'autres termes, c'est un émulateur entièrement câblé en hardware, pouvant exécuter en temps réel des applications prévues pour Pentium, PowerPC, SPARC, ou pour les langages Java, Postscript, etc. Ce qui est remarquable, c'est que la boîte en question, Transmeta, n'a fait strictement aucune communication à ce sujet. Ce sont des journalistes, qui examinent fréquemment les brevets déposés dans la région, qui ont sorti l'affaire. On en sait pas quand une telle machine pourrait sortir, mais ce serait la fin du cauchemar : elle pourrait faire tourner en temps réel des applications aussi bien PC, que Mac, que Sun, ou que n'importe quoi d'autre.

ADIOS AOL

Ayant constaté que beaucoup de novices s'abonnent d'abord à AOL, attirés par les publicités, puis changent au bout de quelques mois pour un fournisseur d'accès mieux adapté, un Américain a eu l'idée de monter un site permettant de faire suivre son courrier même lorsqu'on change d'adresse e-mail. Il l'a appelé « www.AdiosAOL.com », ce qui n'a pas plu du tout à AOL, qui a fait envoyer une lettre de désistement par ses avocats, donnant jusqu'au 30 novembre dernier pour fermer le site. J'écris cet article mi-décembre, et le site en question n'est toujours pas fermé. C'est la lutte du gringo de fer contre le gringo de terre.

MICROSOFT PERD UN PROCÈS

Le second procès de Microsoft, portant sur son utilisation du langage Java de Sun, a été perdu par le géant de Redmond: le juge a donné 90 jours à Microsoft pour soit retirer intégralement le langage Java de Windows et d'Explorer, soit le modifier de telle façon qu'il passe les tests de compatibilité de Sun. C'est reconnaître que Microsoft a effctivement modifié le langage pour dérouter les programmeurs et s'en approprier la maîtrise. Microsoft a déjà annoncé abandonner le développement de Java sur Macintosh et Unix.

MGPRS 2 ON THE NET...

Depuis la mi-décembre, UBI Soft propose aux amateurs de challenge exigeants de se retrouver sur son site Internet pour affronter d'autres internautes sur les pistes de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Cela s'effectuera via le Game Service. On pourra intégrer sa photo sur le site, envoyer des messages pour fixer des rendez-vous à une liste «d'amis» définie et même passer des heures sur le chat en temps réel. Rendez-vous donc sur www.monacoracing.com.

RUMEUR

Une rumeur court depuis quelques mois sur Internet : en 2007, les Noirs américains perdraient le droit de vote ! Elle se répand de manière tellement insistante que le Département de Justice a dû publier un démenti officiel. Nul ne sait s'il s'agit d'un simple canular ou d'une mauvaise interprétation : en 2007, sera votée la reconduction de la supervision de l'État fédéral sur les modalités de vote dans les États du Sud. Or, comme les États du Sud ont, historiquement, toujours essayé d'empêcher les Noirs de voter (en imposant des tests d'alphabétisation, ou en obligeant à fournir les extraits de naissance des grands-parents à l'époque où les esclaves venaient d'arriver), la confusion a pu s'installer. C'est encore une mise en garde contre Internet : plus l'info est diffusée rapidement, et plus il faut la prendre avec des pincettes.

L'INFO, L'INFO, L'INFO !!





BILL FAIT RIRE

Bill Gates a été interrogé et filmé pendant trois jours, juste avant l'ouverture du procès qui l'oppose au gouvernement américain. Des extraits de cette entrevue sont diffusés pendant le procès, soit pour présenter les témoins, soit pour éclairer tel ou tel détail de l'affaire. Mi-novembre, la scène suivante a été diffusée. Il s'agissait pour Gates de commenter un e-mail écrit en janvier 96 à l'attention de ses principaux dirigeants, dans lequel il disait "Gagner des parts de marché dans le domaine des browsers Internet est pour nous très, très important". Un des avocats du gouvernement essayait de lui faire avouer qu'il écrivait cette phrase en référence à Netscape, qui possédait alors 70% du marché.

Gates – "Vous essayez de me faire dire que je parlais de Netscape en écrivant cette phrase. Je ne vois pas comment vous pouvez impliquer ça.

L'avocat – Qu'avez-vous voulu dire par là, alors?

Gates – Je ne comprends pas votre question. Est-ce que vous essayez de me demander ce que je pensais quand j'ai écrit cette phrase?

- Commençons par là, si vous voulez. Que pensiez-vous...
- Je ne me souviens pas de cette phrase en particulier, interrompt Gates.
- Cela signifie que vous ne pouvez pas dire à quoi vous pensiez quand vous avez écrit cette phrase?
- C'est exact.
- Dans la mesure où vous ne pouvez pas répondre à cette question, je vais vous en poser une autre.
- Mais je peux répondre. La réponse est: je ne me souviens pas.
- Vous ne vous souvenez pas de ce que vous vouliez dire.
- Non, je ne me souviens pas à quoi je pensais.
- Donc, vous ne vous souvenez pas ce que vous pensiez en l'écrivant, et vous ne vous souvenez pas ce que vous vouliez dire. Est-ce correct?
- Je ne me souviens pas non plus l'avoir écrit."

À ce moment, le juge a éclaté de rire en secouant la tête.

MÉDAMÉSSIEUX, SHSAIS BIEN QUE ÇA VOUS EMMERDE, MAIS JE VOUS BLA BLO BLU UNE PETITE PIÈCE OU UN TICKET RESTO

VOILÀ UNE PETITE PIÈCE JEUNE HOMME

QUOI!! 5 BALLES? MAIS TU ME PRENDS POUR QUI? LA GÉNÉROSITÉ C'EST 10 BALLES MINIMUM VIEILLE PEAU!!

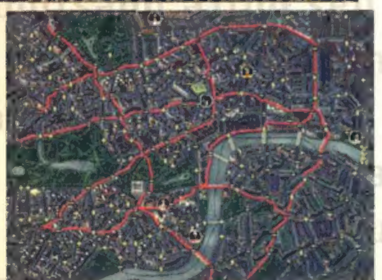
CLINK CLONK

YACINE

GÉNÉROSITÉ EXTRÊME

on vous dit tout





J'ME FERAIS BIEN UN MORPION EN 3D TEMPS RÉEL...

Après Cluedo, Monopoly et la Bataille navale, c'est au tour de Scotland Yard de passer à la casserole PC. La boîte a de quoi faire frissonner les plus endurcis des joueurs puisque l'on y voit mentionnés Ravensburger (le créateur du jeu de plateau), Cryo (le créateur d'images) et France Télécom (le numéro que vous demandez n'est plus attribué). Si France Télécom est associé au jeu, c'est qu'il est possible de jouer sur Internet. Off-line, en revanche, on ne peut jouer que seul. Bref, voici une nouvelle conversion peu palpitante d'un jeu de plateau antédiluvien...





CLONAGE

Advanced Cell Technology, compagnie américaine de biotechnologie, vient d'annoncer qu'elle a réussi à intégrer un noyau de cellule humaine dans une enveloppe de cellule bovine, ceci à fin de créer des tissus organiques pour les transplantations et les greffes. Il s'agit ni plus ni moins de clonage de cellule humaine. Le débat qui était jusqu'à présent « faut-il ou ne faut-il pas autoriser le clonage humain », devient donc désormais « à quel prix va-t-on facturer le clonage ». Finalement, comme prévu par les cyniques, c'est bien le commerce qui régulera la bio-éthique.

VOTE PAR INTERNET

Les États-Unis viennent de mettre en place un système de conscription par Internet. Il ne s'agit pas de s'enrôler dans l'armée (qui n'a enrôlé personne depuis la guerre du Vietnam), mais simplement de s'inscrire sur les listes, un peu comme le recensement précédant les trois jours en France. Parallèlement, une compagnie vient d'annoncer la mise au point d'un logiciel permettant de voter sur le Net, qui devrait être utilisé pour les élections présidentielles l'an prochain. Oh, je ne m'inquiète pas, ça finira bien par arriver en France aussi. Juste après le Bénin, et juste avant le Tadjikistan.

Idée de slogan pour un plombier : « Ceux qui ont brûlé les tuyaux en plomb voudront peut-être brûler aussi les tuyaux en cuivre, car nous en avons fait l'outil idéal de l'acheminement de l'eau et du gaz. ».

TDK, le fabricant de cassettes, disquettes et autres supports magnétiques aurait l'intention de se lancer dans le jeu vidéo. On attend l'annonce officielle pour le premier trimestre 99.

MICROSOFT PERD UN PROCÈS

AU JAPON, LA COMMISSION DU COMMERCE ET DE LA CONCURRENCE A CONDAMNÉ MICROSOFT POUR PRATIQUES MONOPOLISTIQUES. C'EST LE FAIT DE FOURNIR WORD ET EXCEL AVEC LE SYSTÈME D'EXPLOITATION QUI A MOTIVÉ L'ENQUÊTE EN JANVIER DERNIER. HEUREUSEMENT, MICROSOFT JAPON AVAIT PRIS LA PRÉCAUTION DE RETIRER SES PRODUITS DE SON OFFRE DÈS LE DÉBUT DE L'ENQUÊTE, ET LE GOUVERNEMENT DOIT SE CONTENTER D'UNE BONNE ADMONESTATION.

Étant donné que les journaux du monde entier se sont fait l'écho du don récent de 20 millions de dollars de Bill Gates à une université, qui ne représente pourtant qu'1/3000ème de sa fortune, je me permets de rétablir la balance en publiant le communiqué suivant, pour donner une idée de l'échelle de valeur de ce don.

GÉNÉROSITÉ EXTRÊME

MICHEL DESANGLES

fait un don de 13 francs à un clochard dans le métro

Michel Desangles, journaliste à PC Soluces, a fait récemment un don de 13 nouveaux francs (2 euros) à un clochard dans le métro. Sur cette somme, environ 10 francs seront consacrés à la boisson, 2,50 francs à l'alimentation et 50 centimes seront affectés aux frais de fonctionnement du clochard.

Cette somme représente à peu près 1/3000ème de la fortune actuelle de Michel Desangles, estimée sur la base de son actif à la banque, de son PEA et de la valeur marchande de ses immobilisations (valeur de sa bécane s'il la vend d'occasion), déduction faite de son loyer du mois de décembre.

« Je souhaite que ce clochard bénéficie des mêmes chances que moi dans la vie, a déclaré Michel Desangles. C'est en explorant de nouvelles voies qu'il pourra atteindre le niveau où je suis parvenu ».

Son collègue Yann Lebecque a commenté : « Vous savez, il fait beaucoup de dons similaires dont la presse ne parle pas, car il est à la fois généreux et discret ».

C'est le plus gros don en nature reçu par ce clochard depuis 1995, selon les calculs de l'agence F-Press. « Comme je n'ai pas le RMI, ça a doublé mes revenus d'un coup », a-t-il déclaré.

UEFA : NSP

Infogrames développe actuellement UEFA Manager 99. Ce jeu de gestion de troupeau de joueurs en short intégrera une base de données concernant 19000 joueurs, un éditeur de tactiques très complet, un système de transfert, des scénarios, la possibilité d'entraîner une équipe junior, et bien sûr le management d'équipes nationales diverses et variées. C'est Rodolphe qui va se rouler dans l'herbe de bonheur.





AMÉLIORONS NOTRE MATOS INTEL

Le saviez-vous ? Pour utiliser à plein rendement la carte 2D/3D Intel i740, il vous faut posséder impérativement une carte mère à chipset Intel, et par là même, un processeur Pentium II (AGP oblige). Du coup, si vous avez un AMD K6 3DNow!, laissez tomber cette carte graphique ! Autre news rigolote, les processeurs Celeron A (les Pentium II du pauvre possédant moins de mémoire cache) peuvent s'overclocker plus facilement que les Pentium. Ainsi, on peut faire passer un Celeron A de 300 MHz à 416 MHz sans aucun problème de surchauffe. Cela est dû au fait que la mémoire cache est intégrée directement dans le processeur.

IDÉE DE SLOGAN POUR BILL GATES : « CEUX QUI ONT BRÛLÉ WINDOWS 95 VOUDRONT PEUT-ÊTRE BRÛLER AUSSI WINDOWS 98, CAR NOUS EN AVONS FAIT L'OUTIL IDÉAL DU PLANTAGE ET DE LA PERTE DE TEMPS. ».

Iomega vient de se prendre une amende de plus de cinq millions de francs aux États-Unis pour publicité mensongère. En cause : les délais de livraisons des lecteurs, jugés déraisonnables, et le fait que lors de retards, Iomega ne proposait pas le choix entre le remboursement et un rabais.

LA MENACE DU FANTÔME

La bande-annonce du prochain Star Wars a un gros succès sur le Net. L'affiche du film (enfin, une des affiches) a aussi été publiée par LucasArts. Quelques fans ont remarqué qu'Anakin Skywalker (le jeune Dark Vador) ne projette qu'une seule ombre au sol. Alors que si vous vous souvenez bien, Tatooine, sa planète, est éclairée par deux soleils. Alors, les mecs d'ILM, on va se sortir les doigts du cul et rajouter l'ombre manquante, hein ?

AOL RACHÈTE NETSCAPE

AOL (14 millions d'abonnés) a proposé de racheter Netscape (40% du marché des browsers), qui a accepté. Coût du rachat: 23 milliards de francs. Le Département de Justice américain doit donner son accord, après avoir vérifié si le rachat ne constitue pas une atteinte à la loi anti-monopole. Sun devrait, d'une manière ou d'une autre, faire partie du deal, l'alliance ayant pour but de s'attaquer à la télé interactive avant que Microsoft n'ait le temps de bouffer le morceau. Naturellement, les avocats de Microsoft en ont profité pour s'ébaudir qu'on permette à AOL/Netscape de créer une telle concentration de pouvoir, et qu'on attaque Microsoft pour les mêmes raisons (alors qu'on n'attaque pas Microsoft pour sa puissance, mais parce qu'elle l'utilise malhonnêtement). Fin novembre, Microsoft a même publié des pages de publicité dans plusieurs grands quotidiens américains pour marteler que le marché s'auto-régulait et que l'alliance AOL/Netscape prouvait qu'il n'y avait pas de monopole. Ça a énervé les avocats du gouvernement, qui ont répété que Microsoft cherchait à noyer le poisson en faisant croire que le procès portait sur le monopole des browsers, alors qu'il porte sur l'utilisation abusive d'une position dominante dans le domaine des OS pour s'imposer dans le domaine des browsers.

Par ailleurs, à la suite du deal AOL/Netscape, la Caroline du Sud, l'un des vingt états qui ont attaqué Microsoft en même temps que le gouvernement, s'est retiré de la plainte. C'est un état ultra-républicain, et sa position n'est donc pas surprenante.

RDV À 2 BEATS

Swatch vient d'avoir une super idée pour essayer de remonter ses ventes et son image : créer une échelle de temps internationale dédiée à Internet. Très simple : désormais, les jours seront divisés en 1000 beats (ça veut dire « battement », mais je ne sais pas s'ils ont l'intention de le traduire), un beat valant environ une minute et demi. La journée commencera lorsqu'il sera minuit au siège de Swatch en Suisse, et l'heure sera la même partout : lorsqu'on sera à 300 beats, par exemple, il sera 6h20 en France, minuit 20 aux USA, 6 heures du soir au Japon, etc. L'avantage du système, c'est de pouvoir donner des horaires absolus, valables dans le monde entier. L'inconvénient, c'est que c'est couillon. Pour essayer de faire rentrer ce système dans les mœurs, Swatch s'apprête à commercialiser des montres affichant l'heure dans les deux notations : normale, et Swatch Internet Time. Ce qui serait drôlement intéressant, ça serait que tout le monde abandonne l'heure normale et adopte ce nouveau standard, parce que comme ça Swatch pourrait alors vendre une nouvelle montre à chaque individu de la planète. C'est rusé, comme technique pour acquérir un nouveau marché, non ? Dommage que ça soit si bête.

LA BRAGUETTE DE CLINTON

Madame Tussaud est l'équivalent britannique de notre Musée Grévin. Cette compagnie a monté un musée itinérant comprenant quelques dizaines de personnages en cire, qui fait le tour du monde. Actuellement, c'est en Australie qu'on peut le voir. Bill Clinton fait partie du lot, et les organisateurs ont dû lui coudre la braguette, car les visiteurs passaient leur temps à la défaire !





QU'EST-CE QUE DES INFOS COMME ÇA FOUTENT DANS UN MAGAZINE COMME CELUI-CI ?

▸ Michael J. Fox, l'acteur de « Spin City » et « Retour vers le futur », a la maladie de Parkinson, alors qu'il n'a que 37 ans. Il espère cependant continuer à jouer. On lui souhaite.

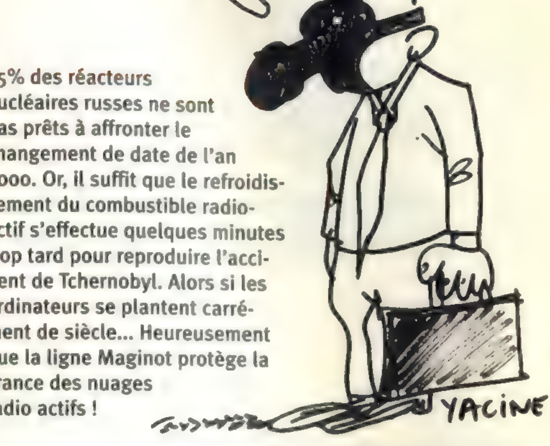
▸ Vous serez certainement heureux d'apprendre que la fellation et la sodomie pour les couples mariés sont désormais autorisées dans les États américains du Kentucky, de Pennsylvanie, du Tennessee et de la Géorgie. Encore un effort, et les USA sortiront vraiment du moyen âge.

▸ Le peintre-sculpteur César vient de mourir. Il nous permettait de faire beaucoup de jeux de mots sur « compression ». On le regrettera.

BILLOU, VIENS PLEURER SUR MONOPOLE...

Microsoft semble très intéressé par l'acquisition de FASA, l'un des gros éditeurs de jeux de rôle papier, dont la branche interactive a déjà créé MechCommander. Ce studio serait transféré à Washington, où se trouve déjà Microsoft, pour terminer le développement sur PC de ShadowRun et MechWarrior 3. Bref, le gros aspirateur de Richmond n'a pas fini de faire le «ménage» monopolistique...

Le salon Imagina se tiendra à Monaco du 18 au 20 janvier. Vous pourrez aussi aller faire un tour à l'exposition Imagina au CNIT La Défense, du 20 au 22 janvier (mais seulement si vous êtes un professionnel de l'image !).



35% des réacteurs nucléaires russes ne sont pas prêts à affronter le changement de date de l'an 2000. Or, il suffit que le refroidissement du combustible radioactif s'effectue quelques minutes trop tard pour reproduire l'accident de Tchernobyl. Alors si les ordinateurs se plantent carrément de siècle... Heureusement que la ligne Maginot protège la France des nuages radio actifs !

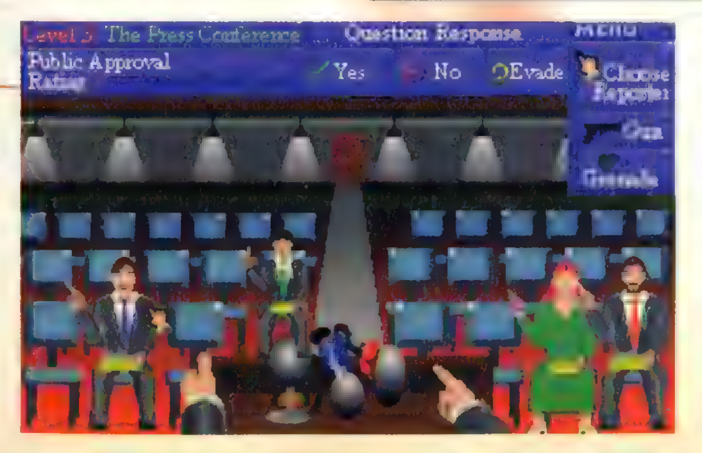
Selon une étude de Market Tracking International, la vente de musique par Internet sera multipliée par 20 dans les deux ans à venir, pour atteindre un peu plus d'un pourcent du marché mondial. Il s'agit de commandes de CD sur le Net ; le téléchargement direct devrait représenter environ 10% des ventes mondiales en 2004. Et le piratage devrait suivre à peu près la même progression.

ILS SONT HABITÉS PAR LE MALIN !

Evilx est un développeur de sharewares que vous connaissez peut-être pour avoir joué à Ganja Farmer. Ce petit jeu où vous incarniez un rasta canardant les flics de la Drug Enforcement Administration n'était que le premier résultat de leur politique subversive. En effet, sur le site http://www.evilx.com, vous pourrez trouver des jeux encore plus «choquants»: «Ken Starr Hit the Cigar», une espèce de Space Invader où vous dirigez Bill Clinton; Jesus Christ Super Commando (à venir bientôt), et Gewt Ningrich (photos ci-contre), où vous incarnerez un sénateur ultra-conservateur (tuez des bébés phoques, des écolos, abattez des arbres et des journalistes, flinguez des avorteurs et parlez à Jésus...). Bref, voilà de quoi alimenter les nombreuses pages «réac» du Figaro.







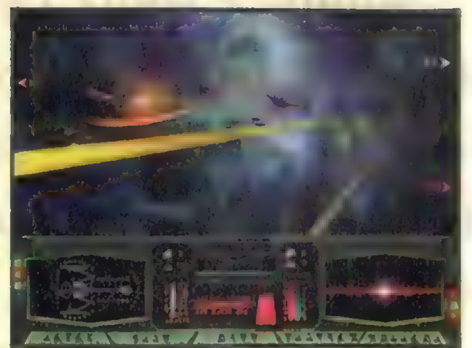
NORME RADIO

Une compagnie de satellite américaine vient de mettre au point une nouvelle norme de diffusion de radio, destinée principalement aux autoradios, nommée XM. Elle permet de couvrir tous les États-Unis et d'offrir de nombreux canaux supplémentaires en numérique. Sharp et Pionneer ont déjà annoncé la mise au point de modèles AM/FM/XM. Lancement prévu en 2001.

LES TÉLÉPHONES ONT DES OREILLES

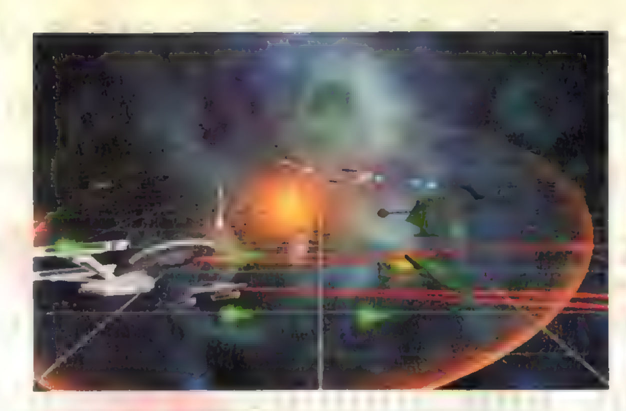
Les USA, l'Union Européenne, le Canada, la Nouvelle-Zélande et la Norvège s'apprêtent à faire voter une loi permettant à la police de tous ces pays d'intercepter toutes les communications téléphoniques par satellite et les messages privés sur Internet, sans avoir à en référer à un quelconque juge. Pour que vous compreniez bien, n'importe quel policier des instances internationales pourra espionner qui il veut, et quand il veut sans avoir à en rendre compte à quiconque. Cette loi est mise au point par le conseil européen général de sécurité, et notre seul espoir de sauvegarder un peu de liberté est que le parlement européen s'offusque de cette initiative cavalière. Cela dit, même s'il s'offusque, que voulez-vous qu'il fasse d'autre ? Le conseil de sécurité dira que c'est la raison d'état, et le parlement européen n'aura plus qu'à s'incliner. Je vous dirais bien d'envoyer des pétitions et autres fax de protestation au conseil européen, mais franchement, ils s'en cognent. Et puis ils risqueraient de vous mettre sur écoute, comme « agitateur dangereux ». Profil bas, les mecs, profil bas.





MA PETITE USS ENTERPRISE CONNAÎT PAS LA CRISE

Un Star Trek version stratégie temps réel devrait se retrouver, entre autres, sur le bureau de Jeff aux alentours du mois de septembre 99. Starfleet Command nous mettra à la tête d'escadrons pouvant contenir jusqu'à trois vaisseaux, à choisir parmi une cinquantaine, chacun comportant ses propres officiers, ses armes spéciales et ses caractéristiques.



on vous dit tout

SÉCURITÉ ET JUSTICE

Selon un journaliste anglais, la moitié de la population croit qu'il est facile de se faire escroquer sur Internet. L'idée qu'on puisse se faire piquer, notamment, son numéro de carte de crédit, est la plus répandue. Alors que selon moi, il est beaucoup plus facile de se faire arnaquer dans la vraie vie. Tiens, j'ai donné un disque dur en SAV à Mister Mac au mois d'août, ils l'ont paumé (perdu, disparu, ils ne savent pas où il est), et ils m'ont déclaré qu'ils ne pouvaient pas me le remplacer ni me proposer quoi que ce soit. Depuis, plus de nouvelles. Comme ils savent que la justice est d'une lenteur effroyable, ils préfèrent tabler sur un hypothétique abandon de ma part. De fait, entre le temps perdu et les huissiers, ça va me coûter plus cher que le prix du disque dur. Mais je n'abandonnerai pas, rassurez-vous. Et pourquoi je disais ça ? Ah oui, la sécurité des cartes de crédit sur Internet. Je voulais dire qu'il faut là aussi utiliser un minimum de bon sens. Certains sites vous proposent d'envoyer votre numéro de carte de manière cryptée, d'autres « en clair ». Sachant que la licence du soft qui fait le cryptage coûte très cher, les boîtes qui le proposent ont très probablement pignon sur rue, et sont donc fiables. Les autres, ceux qui n'ont pas voulu payer cette licence, sont probablement des bricoleurs. Vous pouvez envoyer votre numéro de carte en toute sécurité aux premiers, et pas aux seconds. C'est comme quand quelqu'un vous dit « Mister Mac ne rend pas les disques durs qu'il reçoit en SAV », vous pouvez rayer le magasin en question de vos tablettes. Le simple bon sens.



LES MEILLEURS INFORMATICIENS DU MONDE

Prologin est une association créée par les membres de l'EPITA qui organise chaque année un concours permettant de participer aux Olympiades de l'informatique. Le site internet www.epita.fr/~prologin vous donnera toutes les informations importantes, dont les annales qui vous feront froid dans le dos. Renseignements sur Internet, donc, ainsi qu'à l'adresse suivante : 14-16 rue Voltaire, 94270 Kremlin-Bicêtre et au 01 44 08 01 90.

HEDY EN À MARRE

On vous avait parlé le mois dernier des problèmes entre Corel et l'actrice Hedy Lamarr, dont un portrait est utilisé en couverture de Corel Draw 8. L'affaire s'est réglée en dehors des tribunaux, on ne connaît donc pas le montant de la compensation versé par Corel à l'actrice, mais c'est quelque part entre rien du tout (ce que Corel voulait payer) et 15 millions de dollars (ce que Lamarr, 84 ans, espérait obtenir). Corel obtient en outre le droit d'utiliser ce portrait pendant cinq ans.

MARVELOUZE

Marvel, euh, voyons... Comment s'appellent-ils, en ce moment ? Marvel Group ? Marvel Comics ? Ah non, Marvel Enterprises. Ce sont ceux qui publient Spiderman et toute la clique, et qui ont été rachetés plusieurs fois ces dernières années, vous voyez qui je veux dire ? En 95, Marvel, donc, promet à Apple trois millions de dollars pour avoir le droit d'utiliser le nom « Apple » dans certains de ses produits éducatifs. Mais à peine un an plus tard, Apple avoue ses difficultés financières, et Marvel cesse d'utiliser sa licence pour ne pas être associé à l'image négative d'Apple. Et en profite pour dénoncer le contrat et demander le remboursement d'un million de dollars payé d'avance. Le jugement vient (seulement) d'être rendu : Marvel doit bien le fric à Apple, avec seulement un petit rabais d'un demi-million. Allez, Spiderman, crache ta thune !

E-MAIL MAISON

Selon une étude d'AOL auprès de 1001 internautes américains, il ressort que le mail reste le moyen de communiquer préféré des internautes (51 %), devant le téléphone (35 %) et le courrier manuscrit (5 %). Bonjour les lettres tendres du type «je t m ;-)»... Quand les geeks communiquent, la poésie reprend le dessus.

Idée de slogan pour Richard Virenque : « Ceux qui ont brûlé les étapes voudront peut-être brûler aussi leurs calories, car nous en avons fait l'outil idéal de la vitesse et de l'endurance. ».

FIGURINES BLIZZARD

JEFF: "MICHEL, ON A ÉCRIT TOUTES LES NEWS? JE PEUX ENCORE RAJOUTER UN TRUC? C'EST QUE BLIZZARD A FAIT DES FIGURINES, SI ÇA T'INTÉRESSE J'AI DES DÉTAILS SUR MON E-MAIL, ARRÊTE D'ÉCRIRE CE QUE JE DIS, SI ÇA T'INTÉRESSE PAS, JE PEUX ME BARRER, PUTAIN, QU'EST-CE QUE JE FOUS LÀ, AH PUTAIN, JE PRÉFÈRE ME CASSER, TIENS!"



RADIATIONS

L'un des effets secondaires ennuyeux d'une explosion nucléaire (je ne dis pas que le reste n'est pas ennuyeux, je n'en souligne qu'un des aspects), c'est le fameux effet EMP, qui grille les processeurs dans un rayon de plusieurs milliers de kilomètres. Intel, associé au gouvernement américain, vient de mettre au point un processeur qui résiste à cet effet. Le but est d'équiper les satellites de telles puces, au cas où il faille effectuer une explosion nucléaire dans l'espace. Je dis bien « au cas où », hein, inutile de sauter sur vos pastilles d'iode. Enfin, tenez-les à portée de main quand même, on ne sait jamais. Si le gouvernement américain prépare des parades à de explosions nucléaires, c'est que quelque part il envisage des explosions nucléaires. Enfin, soyez rassuré, les processeurs ne craignent plus rien. Ouf (ceux qui ont fait sauter des bombes à Hiroshima voudront peut-être aussi en faire sauter dans l'espace, car ils en ont fait l'outil idéal de la domination et du pouvoir).

KLEIN IDEE

Calvin Klein lance une nouvelle forme de promotion pour son parfum « cK one » : on pourra envoyer des e-mails aux trois modèles choisis pour faire la campagne de publicité, Anna, Tia et Robert. Bon, ce ne sont pas leurs vrais noms, et ce ne sont pas eux qui répondront pour de vrai. On recevra en retour un petit message publicitaire, écrit à la manière du modèle en question. Une sorte de pub individuelle et personnalisée, sauf que tout le monde recevra la même, mais bon, c'est l'intention qui compte. Voyons, qu'est-ce qu'ils pourraient écrire, les modèles Calvin Klein ? « Au secours, j'ai faim » ?



Guillemot baisse ses prix. Le Maxi Scan A4 Parallel passe à environ 900 francs, la Maxi Gamer 3D2 à 900 francs en version 12 Mo et à 700 francs en version 8 Mo, le Maxi CDR 4x/8x passe à 2400 francs. Malheureusement, la Maxi Studio ISIS ne sera pas disponible avant la mi-janvier.

INTERNET CÂBLE

La vente de modems câble a doublé en 1998, atteignant 80% du marché total des modems ! Étant moi-même câblé depuis peu, je vous recommande très chaudement de vous abonner à un fournisseur d'accès par câble, si c'est disponible dans votre région. D'une part, ça va à une vitesse incroyable, et d'autre part, on ne file plus sa thune à France Télécom. Deux avantages pour le prix d'un !

Et un autre procès du gouvernement américain pour violation de la loi anti-monopole : cette fois-ci, c'est Visa et MasterCard qui sont visés. Ces organismes empêchent les banques qui distribuent leurs cartes de crédit d'en distribuer d'autres. Allez hop, procès.

PORNO

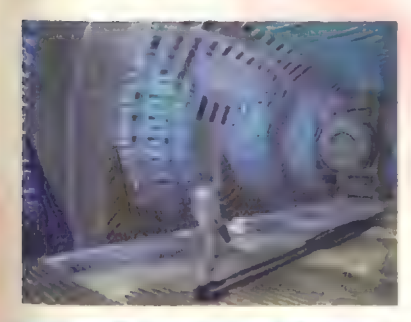
Pour protester contre la nouvelle loi américaine pour la protection des mineurs sur Internet (qui interdit tout contenu à caractère sexuel librement accessible), une douzaine de stars du porno ont fait un strip-tease à l'envers en direct sur le Net : elles ont commencé nues, et ont terminé habillées, en brandissant un panneau marqué « j'obéis ». La loi en question a été votée par le congrès, mais un juge fédéral a repoussé son application jusqu'en février prochain.

Unreal 2 ne sera pas développé par Epic Megagames, mais par Legend Entertainment. L'équipe d'Epic Megagames travaille quant à elle à un add-on pour Unreal.

VIVENDI RACHÈTE CENDANT

Vivendi, ex-Générale des Eaux, qui associe Havas, Canal Plus, SFR, Cégétel, AOL, Bertelsman et la Boulangerie de la Gare, 7 rue de la Gare, 71648 Montigny la Bazouge, vient de racheter la division logicielle du groupe Cendant, qui comprend Blizzard, Knowledge Adventure, Sierra On-line et l'Hôtel des deux Poux, 18 rue de la Graille, 56330 Carmois sur Trémange, pour environ 6 milliards de francs. On murmure que du coup, l'association Canal Plus/Infogrames pourrait tomber à l'eau.

Dernière minute : on me signale que ni la Boulangerie de la Gare, ni l'Hôtel des deux poux ne font partie des conglomérats sus-cités. Ce qui prouve qu'il existe encore au moins deux boîtes indépendantes en France.



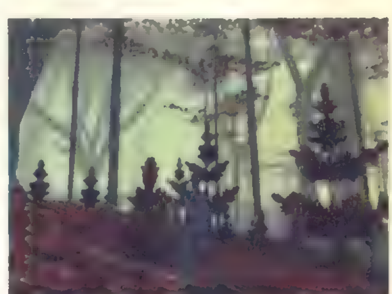


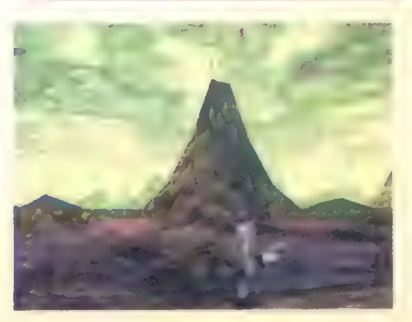
HAB FAB' !

Vous ne connaissez peut-être pas Ratloop, mais cette équipe de développeurs va certainement faire parler d'elle. En effet, leur jeu, HAB-12, ressemble à un Heretic II, avec des graphismes exceptionnels. L'univers est futuriste, et il vous faudra explorer d'immenses niveaux comme dans un jeu pourri avec une fille aux gros seins, mais en infiniment mieux (on ne se mouille pas trop en disant ça !). Seul problème, si le jeu est prévu pour le mois de mai prochain, il n'a pas encore d'éditeur. Une situation qui va sans doute évoluer vu le potentiel de la chose (qui réclamera malgré tout une configuration de brute épaisse pour donner son maximum).



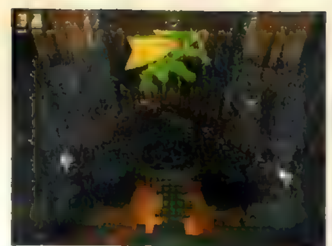


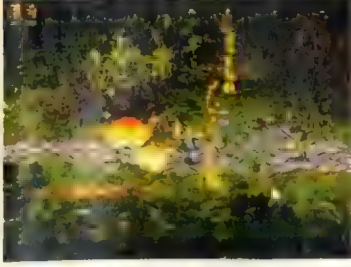


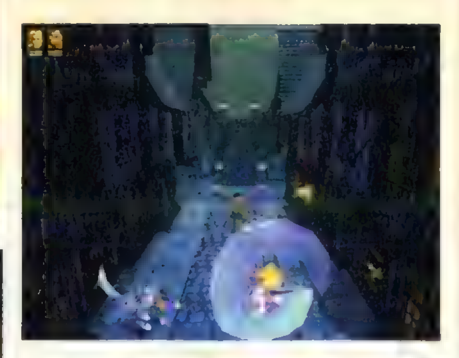


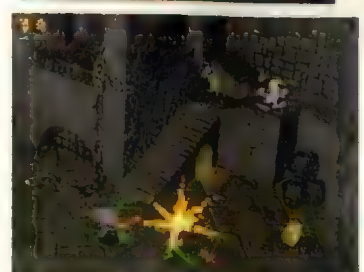


Silver, dont nous vous parlions à l'occasion d'un «En développement» le mois dernier, ne devrait plus tarder à sortir. Avant de retrouver le test dans le prochain numéro, voici donc quelques images qui vous feront patienter un peu. Rappelons que Silver se rapproche d'un jeu de rôle, mais à la façon de Diablo ou Dark Stone (en preview ce mois-ci). Les graphismes en 3D sont grandioses, et si le jeu est vraiment ergonomique, on devrait avoir un gros hit !











on vous dit tout

LA DREAMCAST DÉMARRE FORT !

Ça y est, la Dreamcast est sortie au Japon. Grande nouvelle pour les joueurs, mais mauvaise pour Sega : les rumeurs vont bon train concernant cette merveille technologique. Ainsi, tout commence mal, puisqu'une campagne de pub s'excusait d'avance des ruptures de stock alors qu'il n'en est rien ! Du coup, les magasins croulent sous les invendus. Il faut dire que le géant japonais avait prévu «seulement» 200 000 exemplaires pour la fin d'année (les ventes d'une semaine de la Saturn lors de sa sortie). Côté technique, ça craint aussi, puisque les CD utilisés sont d'un format spécial de 1 Go. Manque de pot, il n'y a pas de graveurs rapides pour ce format, ce qui oblige les développeurs à attendre 1 heure pour chaque version d'essai ! On continue avec le jeu en réseau via Internet, atout important de la machine, qui n'est pas encore au point. Le kit pour les développeurs tiers semble ne pas devoir être au point avant le mois de mars prochain, ce qui repousse d'autant la sortie de Sega Rally 2. Virtua Fighter 3, l'un des premiers titres disponibles, fait lui aussi parler de lui, puisqu'il n'a pas été développé par Sega, son team ayant déserté, mais par Genki, une petite société indépendante. Et en parlant d'équipe qui fuit, on peut citer celle de Sonic Adventures, tellement réduite que Sega doit débaucher chez les autres éditeurs, retardant du même coup la sortie de Blue Stinger... C'est tellement le bordel que le PDG de Sega, Himajeri, quitte la boîte pour rejoindre General Motors !

VACHES À LAIT

Un mémo interne de Microsoft a été publié pendant le procès. Il révèle que Microsoft, ayant constaté que seuls les prix des logiciels Microsoft avaient augmenté ces dix dernières années, alors que tout le reste, matériel compris, baissait pendant le même temps (en 1991, le système d'exploitation coûtait 0,5% du prix d'une machine, contre 10% aujourd'hui), avait l'intention de facturer l'utilisation de son système d'exploitation à l'année, et non plus forfaitairement comme aujourd'hui. Cela permettrait de réduire les coûts immédiats pour l'acheteur, tout en créant une source de revenus constante à long terme pour la société. Le gouvernement a utilisé ce mémo pour prouver que Microsoft était bien en situation de monopole, puisqu'il pouvait augmenter ses prix bien au-delà de ce qu'il pourrait faire dans un contexte de libre concurrence.

SUICIDE DOUTEUX

Fin octobre, à Berlin, un célèbre hacker a été retrouvé pendu avec sa ceinture à un arbre d'un jardin public. Il avait 26 ans, plein de boulot, et des amis qui assurent qu'il était bien dans sa peau et n'avait aucune raison de se suicider. Ses copains du Chaos Computer Club prétendent qu'il a été assassiné, probablement pour des raisons d'espionnage. Beaucoup de hackers sont approchés par des espions ou des pirates, par exemple pour pénétrer dans un site militaire protégé, ou pour fabriquer des fausses cartes de crédit, de téléphone, de faux décodeurs...

NOUVEAU MOTEUR INTERNET

À partir du 15 décembre, vous pourrez disposer d'un nouveau moteur de recherche dit «pertinent». Ah-ha, c'est son nom, ne devrait plus citer plusieurs fois le même site, et ne vous donnera aucune adresse de site classé X. Pour les photos d'enfants nus écrasés par des tanks, vous devrez vous contenter des autres moteurs. Adresse: www.ah-ha.com.

Wacom sortira au début de l'année une version USB de sa tablette graphique PenPartner. Le prix n'est pas encore fixé.



Comme prédit le mois dernier, des fabricants de PC se ruent dans le créneau ouvert par Apple avec l'iMac : l'ordinateur esthétique et coloré. Gateway prépare le « Chameleon » pour 99, sans pour autant dévoiler quelque détail que ce soit, et Dell a annoncé qu'il allait singulièrement modifier les machines bas de gamme. On attend ça avec impatience.



LIPPOSUCCION.COM

La nouvelle mode aux USA : se faire opérer en direct sur Internet. L'avantage est considérable : c'est gratuit. Mais il faut pour cela que l'opération n'ait jamais été réalisée auparavant, et il faut écrire une lettre de motivation en espérant surpasser quelques centaines de prétendants. Kim Dang a remporté l'épreuve pour une liposuccion gratos, qui sera diffusée bientôt sur www.OnlineSurgery.com. Tout le monde y trouve son compte : les médecins parce que ça leur fait de la pub (qui est autorisée aux États-Unis), la patiente qui fait de grosses économies, et la boîte qui diffuse le tout sur Internet fait parler d'elle. Bizarrement, c'est la même boîte qui a commercialisé les cassettes pornos de Pamela Anderson. Naturellement, quelques voix s'élèvent pour dire « éthique », « danger », et « morale », mais aux US, ce genre de mots dépasse rarement le niveau sonore ambient.



VOL AU PDA

Notre confrère britannique « PC World » s'est aperçu que le Palm Pilot, un assistant électronique portable, permettait d'enregistrer les signaux infrarouges des télécommandes de voiture. Cette fonction est normalement prévue par le constructeur pour enregistrer les signaux des télécommandes de télés et de magnétoscopes, mais rien n'empêche d'enregistrer d'autres types de signaux. Il suffit d'être à proximité de la voiture que l'on ouvre ou que l'on ferme pour mémoriser le code. Bien sûr, ça ne permet pas de démarrer la voiture (il faut une véritable clé), mais ça permet au moins de rentrer dedans et de piquer ce qui s'y trouve. Problème : en l'absence de traces d'effraction, les assurances ne remboursent pas. 3Com, le fabricant du Palm Pilot, est très ennuyé.

SIERRA LES GARS DE LA MARINE !

Sierra développe actuellement Navy SEALs, son premier jeu basé sur le moteur d'Unreal. Un ancien marine, Paul Robinson, sera conseiller technique sur ce jeu. Il a déjà participé aux projets Blackfire et Wolfpack pour Novalogic. Le programmeur principal, Jay Lee, était quant à lui aux commandes de SWAT 2 et de Gabriel Knight 2. Le jeu est prévu pour l'an 2000...

Ça y est, 3Dfx a vendu 1 million de circuits Banshee. Il est toujours numéro un des ventes de circuits avec la carte accélératrice Monster 3DII 12 Mo de Diamond Multimédia. On est content pour eux.

Total Annihilation Kingdoms est prévu pour le 22 février 1999.

LARA MINISTRE

Le ministre anglais de la science et de la technologie a conseillé récemment à ses attachés d'ambassade, pour promouvoir l'image de la Grande-Bretagne à l'étranger, d'oublier les scientifiques des dix-huitième et dix-neuvième siècles, au profit de Lara Croft, de la voiture supersonique Thrust et du Viagra, trois inventions majeures nées au Royaume-Uni. Ce qui signifie que ce ministre est moderne, et donc qu'il n'aurait pas pu être nommé en France. En revanche, associer Lara Croft et Viagra, ça fait pas un peu double emploi ?

C'est Electronic Arts qui distribuera le jeu Trespasser de DreamWorks. Ils sont partout, ceux-là. Un jour, dans pas longtemps, vous verrez, DreamWorks aura la même réputation que Microsoft en ce moment, ou Disney il y a dix ans. Des nazis du bonheur. Vous verrez.
NDLR : ce n'est qu'une opinion et non pas un énoncé factuel. Gardez vos procès pour vous.

GLISSEMENT

Chez Microsoft, les bugs ne s'appellent plus des bugs, mais des « problèmes potentiels » (« potential issues », en anglais). Bientôt, ça va s'appeler « hypothétique embarras », puis « infime souci », puis « léger sujet d'agacement », puis « trois fois rien », puis « nouvelle caractéristique ». Suivant le même principe, on pourrait appeler Microsoft « Nanomou », puis « Picogluant », puis « Double zéro ».

1 GBIT

Toshiba et Fujitsu viennent de signer le premier accord au monde entre deux constructeurs de processeurs pour mettre au point la prochaine génération de puces, basée sur une technologie de 0,13 micron d'épaisseur et contenant un milliard de transistors. Cela permettra de gagner un an et demi sur la durée de développement du projet. La récession qui touche ce marché n'est pas étrangère à cette alliance.

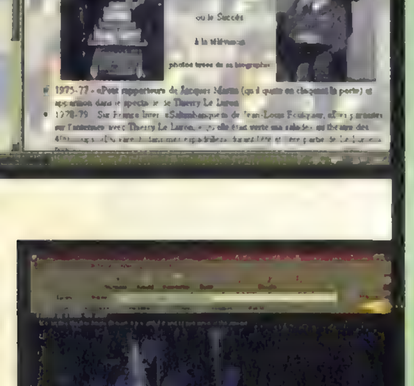
SYQUEST RÉPARE ENCORE

Le mois dernier, en annonçant la faillite de Syquest, j'ai été mauvaise langue. J'ai dit que vous pourriez vous brosser pour le service après-vente et les réparations. Eh bien c'est faux, car le repreneur (secret) du stock, des brevets et des usines a dû promettre qu'il continuerait à assurer ce service. Il reste secret pour l'instant, car la faillite doit encore être ratifiée par je ne sais quelle instance américaine.



VOUS AUSSI LECTEURS, RÉALISEZ VOTRE RÊVE, DEVENEZ MEMBRES DE PC SOLUCES ET GRATUITEMENT EN PLUS ! QUE FAUT-IL FAIRE ? RIEN DE BIEN COMPLIQUÉ : ENVOYEZ-MOI SIMPLEMENT L'ADRESSE DE VOTRE PAGE PERSO OU DE VOTRE SITE PRÉFÉRÉ. S'IL NOUS PLAÎT, ON EN FERA ÉTAT DANS CETTE PAGE ET VOUS AUREZ ALORS ACCÈS À LA CÉLÉBRITÉ MONDIALE, EUH NON FRANÇAISE, EUH, BON D'ACCORD, J'AVOUE, VOUS ME MÂCHEREZ UN PEU LE TRAVAIL ; MAIS NE LE RÉPÉTEZ PAS, ÇA POURRAIT SE SAVOIR. JE COMPTE SUR VOUS.

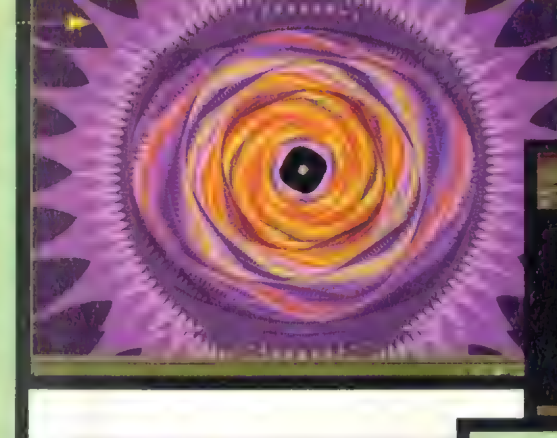
RODOLPHE (RDonain970@aol.com)



Fractales

Les fractales ont ceci de fabuleux qu'elles sont la représentation graphique de l'infini. Pas mal de sites existent sur le Web. Celui-ci offre un album mis à jour régulièrement. Même si les nombres complexes vous sont totalement étrangers et que vous n'avez jamais entendu parler de Mandelbrot, l'esthétique des dessins ne vous laissera certainement pas indifférent.

http://graffiti.u-bordeaux.fr/MAPBX/louvet/jpl3.html#album



Desproges

Pierre Desproges est sur le Net, étonnant, non ? Pas vraiment, c'est d'ailleurs le nom de ce site, entièrement dédié à la mémoire du maître. La rubrique la plus jouissive est celle consacrée aux citations où les traits d'esprits décochés atteignent tous les rustres qui nous cernent. J'espère que vous faites bien rire les pensionnaires de l'enfer, Monsieur Desproges.

http://www.ipoint.fr/jdvallet/desproges

Mir

Un petit tour avant la liquidation, ça vous dirait ? Vous pourrez apprécier sur ce site une visite en vidéo ou en images de la station orbitale russe MIR. On se prend alors d'admiration pour tous les cosmonautes qui ont dû rester plusieurs mois dans un espace aussi exigu.

http://www.pbs.org/wgbh/nova/mir/tour.html



Shogo

Shogo avait bien plu à l'ensemble de l'équipe le mois dernier, mais il souffrait cruellement d'une durée de vie très faible. Vous trouverez sur ce site de quoi prolonger le plaisir avec tout l'attirail du parfait petit joueur de Doom-Like.

http://www.planetshogo.com





Need for Speed III

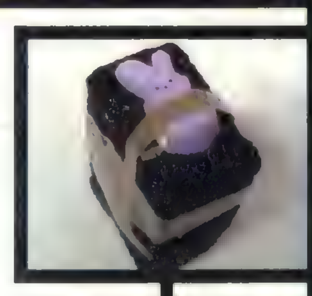
Vous avez sans doute remarqué que l'on ne vous fournit plus de nouvelles voitures pour Need For Speed III sur notre CD. On aurait bien aimé, mais Electronic Arts ne nous a pas donné l'autorisation. Vous savez donc désormais auprès de qui adresser vos reproches... En attendant, vous trouverez sur ce site les nouvelles bagnoles pour cet excellent jeu.

http://www.needforspeed.com

Le Ciel et la Terre

Pour tous ceux qui comme moi n'ont pas encore eu l'occasion d'aller visiter la Bibliothèque de France, voici une bonne entrée en matière avec une expo virtuelle consacrée au ciel et à la terre. C'est intéressant sans être "pédago-chiant" et les illustrations sont nombreuses.

http://www.bnf.fr/web-bnf/expos/ciel/index.htm





Torture

Exposition à des radiations, brûlures au laser, asphyxie, plongeon dans de l'eau bouillante, j'en passe et des pires. Pauvres lapins, on les retrouve dans de tristes états. Rassurez-vous, amis des petites bébêtes à poil, ces lapins-là sont en Marshmallow et ne semblent pas trop souffrir des épreuves qu'on leur impose ; et les résultats de celles-ci sont la plupart du temps désopilants.

http://www.pcola.gulf.net/~irving/bunnies/

LES MISES À JOUR

Les mises à jour (ou "patches") correspondent à des "ravalements de façades" dans le domaine des jeux. Elles corrigent des bugs, des problèmes de compatibilité matérielle, des problèmes de lenteur.... Dans un monde parfait, ces patches ne devraient pas exister car les jeux sortiraient complètement finalisés. Pourtant, les éditeurs s'empressent de sortir leurs jeux à la va-vite, surtout pour Noël, et il faut donc se résoudre parfois à utiliser ces patches. Lisez toujours les commentaires d'installation car les patches peuvent parfois rendre vos anciennes sauvegardes inutilisables.

Carmageddon II

Patch V1.1

Cette mise à jour de Carmageddon II supprime quelques incompatibilités avec des lecteurs de CD-Rom rétifs et permet de jouer en réseau avec un seul CD. Mais, dans ce dernier cas, la procédure n'est pas simple car il vous faudra trouver un CD audio ayant neuf pistes musicales. C'est bizarre ? Vous ne comprenez pas ? Pas d'inquiétude, il y a un fichier texte qui explique tout.

ftp://ftp.agnfiles.com/game_patches/carmageddon2/foreigncarma2v1_1.exe

Pro Pinball Big Race USA

Patch V1.18

Ce jeu dispose de deux mises à jour, selon que vous désiriez y jouer sous DOS (pauvre de vous) ou sous Windows (pauvre de nous).

Pour DOS:

ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/brug118d.zip

Pour Windows:

ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/brug118w.zip

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Patch V1.02

Deux patches sont disponibles sur le site d'Ubi Soft pour rendre ce jeu de course automobile encore plus passionnant.

Le premier patch supprime les problèmes graphiques rencontrés avec les cartes 3D Voodoo2 et les incompatibilités avec les processeurs Cyrix. Le second patch, pour la version direct 3D, corrige quelques problèmes DirectX.

ftp://ftp.ubisoft.fr/pub/demos/patches/RS2-102V.exe

ftp://ftp.ubisoft.fr/pub/demos/patches/RS2-102D.exe



Half Life

Patch 3DNow

Bien que génial, Half-Life n'est pas totalement exempt de bugs, surtout en Multijoueur. Malheureusement, ce patch n'a rien d'officiel et il ne concerne que les possesseurs de Voodoo 2 ou de Rendition V2x00. Pour ces privilégiés, cela leur permettra d'utiliser les drivers performants 3Dnow.

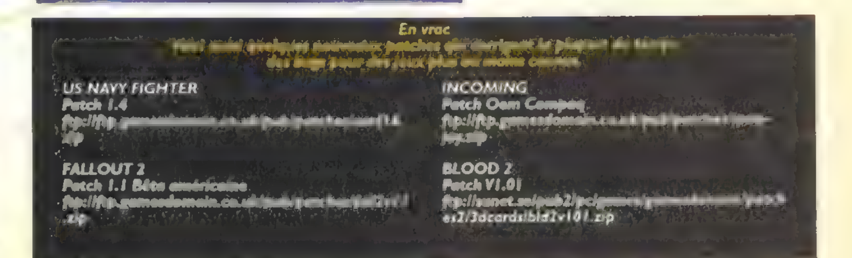
ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches2/3dcards/hl3dnow.zip

Motorhead

Patch V2.2

Ce patch corrige le patch précédent qui avait le désagréable défaut de planter le jeu dans la dernière course du championnat. Par contre, on garde toujours les nombreuses améliorations graphiques (rendu 32 bits, tri-linear filtering...).

ftp://www.motorhead.org/ftp/projects/motorhead/remap.exe



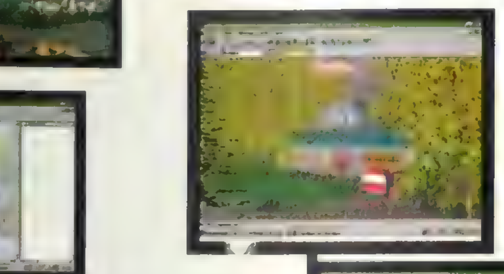


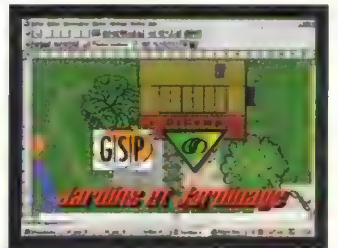
APRÈS UN MOIS CONSACRÉ AUX ENCYCLOPÉDIES, ON REVIENT À L'ÉCLECTISME QUI CARACTÉRISE HABITUELLEMENT CETTE RUBRIQUE. AU PROGRAMME, UNE INVITATION AU VOYAGE, À LA DÉGUSTATION DE BON VINS ET LE MEILLEUR ITINÉRAIRE POUR SE RENDRE OÙ VOUS VOULEZ. ET SI VOUS N'AVEZ PAS ENVIE DE BOUGER, VOUS POURREZ TOUJOURS VOUS OCCUPER DE VOTRE JARDIN. LUIS.

multimédia

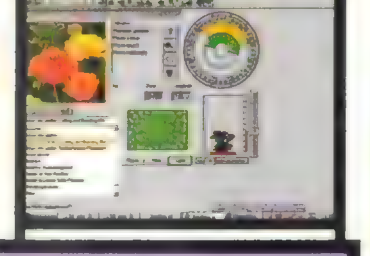
VOYAGES CULTURELS



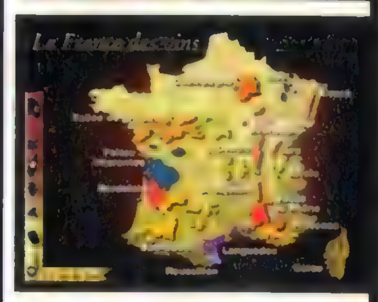












VOYAGE SUR LE NIL

Voyage sur le Nil fait partie d'une collection qui a pour but de vous dépayser en vous rendant moins inculte sur les régions traversées. Objectif accompli, ce titre invite à l'évasion et son interface est bien conçue. Vous remontez le Nil sur une barque et vous pouvez vous approcher des berges pour voir de plus près un monument, un village ou des animaux. Muni d'un appareil photo, vous allez pouvoir prendre des clichés tout au long de votre parcours, ces derniers venant se glisser dans un carnet de voyage personnalisé. Mais ce qui m'a particulièrement séduit, c'est d'avoir trois manières plus ou moins approfondies d'approcher chaque élément traité. On voit quelque chose, on clique dessus si l'on veut juste avoir un bref descriptif audio ; mais on peut également obtenir directement des informations plus complètes sous forme de fiches accompagnées de photos. Seul défaut, les graphismes se contentent de 256 couleurs, ce qui est un peu juste, pour les photos en tous cas ; mais la quantité d'informations compense en grande partie cette limitation.

*Note **** - Éditeur : Ubi Soft*
Environ 300 F

ROUTE FRANCE 99 ET ROUTE EUROPE 99

MédiaGold France distribue ces produits d'origine hollandaise qui étaient déjà célèbres avant d'être localisés en France, j'ai nommé la collection "Route 66". Route France 99 et Route Europe 99 sont tous deux de véritables petits bijoux de précision. Ils vous permettent de visualiser vos parcours routiers à l'aide d'une carte globale sur laquelle vous pouvez zoomer jusqu'à 1 cm pour 20 m en France et 1 cm pour 200 m en Europe. Ce qui est largement suffisant pour repérer l'une des 500.000 rues de France ou l'une des 450.000 villes européennes que vous cherchez désespérément. Le relief est également présent et vous disposez de tous les outils nécessaires pour tracer rapidement votre itinéraire à main levée en cliquant sur les étapes que vous voulez effectuer. Le logiciel vous définit en un clin d'œil le chemin le plus rapide, le moins cher ou le plus pittoresque. Vous pouvez sauvegarder vos itinéraires et même faire ressortir vos adresses personnelles habituelles en les faisant représenter sur la carte sous forme de logos. Pas besoin d'être VRP pour justifier l'achat de ces produits et, à moins de ne pas avoir de voiture, voilà des outils qui s'avèrent vite indispensables.

*Note : **** - Éditeur : MediaGold France*
Environ 300 F chacun

JARDINS ET JARDINAGE 3D

La présence d'un parrain aussi médiatique que Michel Lys sur la boîte ne suffit malheureusement pas à compenser les défauts de ce titre. C'est un outil d'aide au jardinage (n'essayez pas de bêcher à l'aide du CD, je doute que ce soit très pratique) et de projection de jardins virtuels. Pour la première partie, l'objectif est atteint, vous obtiendrez facilement tout ce que vous désirez savoir sur une grande quantité de fleurs, d'arbres ou de haies : période de floraison, de plantation, diamètre, couleur, usage et durée de vie, avec une photo à l'appui. Jusque là tout va bien, mais pour ce qui est de l'aspect le plus attractif qui vous permet de visualiser le jardin de vos rêves, au secours. L'interface est abominablement lourde dans la première étape qui consiste à placer les éléments de votre jardin en vue du dessus et vous aurez le temps d'aller boire un café avant d'obtenir le résultat pour le moins pitoyable, pixellisé et rempli de couleurs irréelles, lorsque vous désirerez voir en 3 dimensions votre carré de pelouse. Bref, cette fonction est plutôt "gadget" qu'autre chose, à moins de disposer de quatre mille mètres carrés de terrain avec des dépendances. Le petit bouquin de trucs et conseils qui est offert en cadeau et la partie encyclopédique sont les seuls éléments qui en valent la peine.

*Note : ** - Éditeur : GSP*
Environ 300 F

L'ENCYCLOPÉDIE DES VINS DE FRANCE 1999

Elle en est à sa quatrième édition et, à la manière des vins qu'elle évoque, elle se bonifie en vieillissant. Rien à redire, c'est plus qu'exhaustif. Vous trouverez bien entendu tous les conseils pour accompagner vos plats, mais aussi comment "déguster". 47000 vins ont été essayés (par plus d'une personne, j'espère) et évalués. L'Encyclopédie des vins de France 1999 est loin d'être austère, puisqu'elle contient 4000 photos et étiquettes, ainsi que des interviews. Seul regret, un prix quelque peu élevé.

*Note : **** - Éditeur : Hachette*
Environ 400 F

Ce mois-ci, pas de bédé, faute de titre réellement palpitant. Mais il est vrai qu'on s'en est pris plein les mirettes ces derniers mois, aussi patientons quelques jours pour retrouver des œuvres impressionnantes. Nous nous recentrons donc sur les bouquins d'informatique qui, eux, en revanche, reviennent en force dans tous les domaines ! Ne passez surtout pas à côté du bouquin de Tim Burton, vraiment dérangeant, drôle, poétique, triste... Bref, du vrai Tim Burton comme on l'adore ici !

Yann.

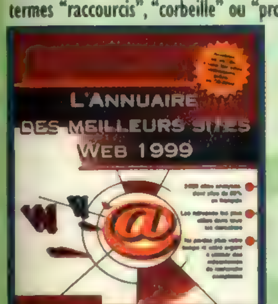
bouquins

la page des pages

Premiers pas avec Windows 98

Éditeur : Marabout - Prix : env. 85 F TTC

Tiens, voilà un livre écrit par un prosélyte de Windows ! Certes, l'auteur ne va pas dire que ce "système d'exploitation" est une daube, puisqu'il est censé nous aider à nous en servir, mais de là à clamer, grosso modo, que le Mac est dépassé, vieillot et amené à disparaître, il y un monde. Pour le reste, ce n'est qu'une compilation classique de conseils vus mille fois précédemment, comme une mise à jour de ""Premiers pas avec Windows 95"... Bon, disons que si les termes "raccourcis", "corbeille" ou "propriétés" ne vous disent rien, ce bouquin peut vous aider.



L'annuaire des meilleurs sites Web 1999

Éditeur : Simon et Shuster MacMillan - Prix : env. 100 F TTC

Les livres de ce genre sont certes discutables, puisque pour trouver un site, il suffit la plupart du temps d'utiliser un moteur de recherche (genre Altavista, Yahoo...). Cependant, lorsqu'on cherche l'un des meilleurs sites en français, ou carrément des idées de site, il faut bien avouer que ce bouquin peut s'avérer utile. C'est un peu comme un programme télé : on sait zapper, mais c'est bien de savoir ce qui passe sur chaque chaîne. Bref, voilà un pavé de plus de cinq cents pages qui rendra service aux débutants du Net, de plus en plus nombreux.





Gravure des CD

Éditeur : Simon et Shuster MacMillan - Prix : env. 200 F TTC

Tiens, voici un autre livre qui va vous apprendre à pirater en rigolant. Tous les formats sont passés en revue (CD audio, CD extra, CD vidéo, et même CD Playstation !), ainsi que les logiciels de gravure, les graveurs, les formats (IDE ou SCSI), la configuration... Bref, une fois que vous aurez lu ce livre, vous serez incollable et en mesure de réaliser sans peine vos CD de sauvegarde PC ou Playstation, pour ne pas abîmer les exemplaires originaux que vous possédez, bien entendu... Ne manquant ni d'humour ni d'informations, ce livre est une vraie bible qui aidera les nouveaux possesseurs de graveur à s'en sortir quel que soit leur problème (sauf si Windows refuse d'installer votre carte SCSI Plug and Play !).

Maximiser les performances du PC

Éditeur : Simon et Shuster MacMillan - Prix : env. 180 F TTC

Thomas Pabst, ça vous dit quelque chose ? Si oui, c'est que vous allez sans aucun doute sur le site Internet tomshardware. Ce site est en effet le plus fameux du monde des réseaux, et l'on y trouve des tonnes d'infos techniques concernant tous les nouveaux composants de nos PC, des cartes-mères aux cartes graphiques en passant par les différents processeurs. Ce livre fait donc le tour de tous les composants de nos bécanes, surtout les plus récents : cartes-mères, BIOS, DVD-ROM, réseau... Thomas Pabst présente donc chacun de ces éléments en détail, puis explique comment en tirer le meilleur parti. Prenons l'exemple du processeur : on y aborde la vitesse, le voltage, les jeux d'instruction (MMX, Katmai, 3D-Now!), analyse du marché et des différents modèles... Pour ce qui est de l'affichage, on y apprendra quelques infos sur les 2D, 3D ou 2D/3D... Mais ce que l'on pourrait reprocher à cet ouvrage, c'est son utilité relative comparée au site Internet. En effet, tout au long de ces cinq cents et quelques pages, on sent un peu le "remplissage" pour justifier le livre. Bref, si vous n'avez pas Internet et des tonnes de questions sur le matos, foncez. Dans le cas contraire, ou si les composants n'ont plus trop de secrets pour vous, réfléchissez-y à deux fois !

La triste fin du petit enfant huître et autres histoires

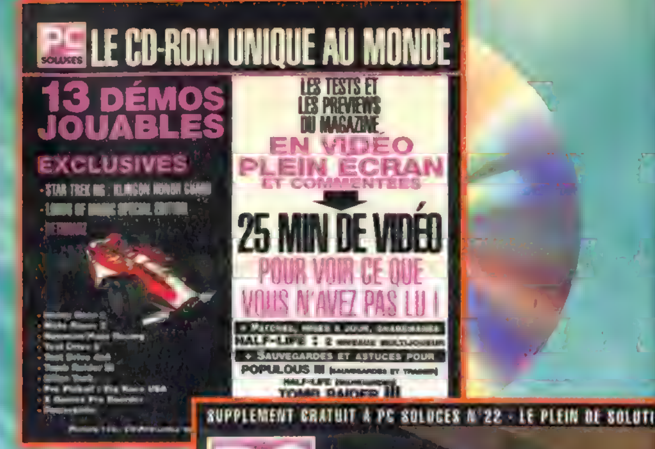
Éditeur : 10/18 Domaine étranger - Prix : env. 65 F TTC (relié) ou 50 F TTC (broché)

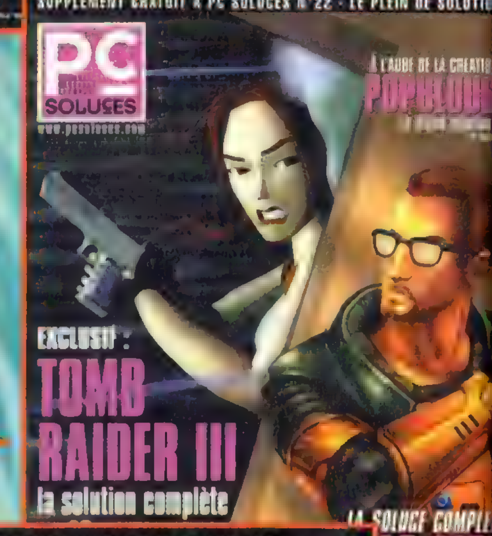
Ce livre est l'œuvre de Tim Burton, cinéaste incomparable qui va ici au bout de son délire (dont on a eu quelques aperçus dans "L'étrange Noël de M. Jack").
La bonne idée de 10/18 est de conserver le texte original en américain sur la page de gauche, et de fournir une traduction sur la page de droite. En plus des textes drôles et morbides, des dessins du grand Tim viennent renforcer l'impression générale (excellente). Aussi, n'hésitez pas une seconde, et allez très vite lire les "aventures" délirantes de l'enfant robot, la fille avec plein d'yeux, l'enfant avec des clous dans les yeux, tête de melon et tant d'autres...





ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU







3 MAGAZINES EN 1

- 1 MAGAZINE D'ACTUALITÉ
- 1 MAGAZINE DE SOLUTIONS
- 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES

(SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE 429F (139F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, 2 JEUX 

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU 

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 4 JEUX KIXX

ET RETROUVEZ LES AUTRES JEUX DE LA GAMME KIXX DANS LES MAGASINS



DOOM-LIKE (ACTION) — AVENTURE ÉPUISÉ — STRATÉGIE — DOOM-LIKE (ACTION)

IL N'EST PAS TROP TARD
POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[os] 4 À 19, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PC SOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10	DISCWORLD	5	LEGEND OF KYRANDIA 2	4	SPACE QUEST	5
AFTERLIFE	7	DRAGON LORE	BO1	LEGEND OF KYRANDIA 3	4	SPACE QUEST VI	BO1
AGE OF EMPIRES	14, BO2	DRAGON LORE 2	10, BO2	LEISURE SUIT LARRY 1	5	SPYCRAFT	BO1
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21	DUKE NUKEM 3D	7	LEISURE SUIT LARRY 5	7	STARCRAFT (GUIDE)	16
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12	DUKE NUKEM 3D (1[re] PARTIE)	6	LEISURE SUIT LARRY 7	BO2	STARCRAFT (1[re] PARTIE)	17
ALONE IN THE DARK	BO1	DUKE NUKEM 3D (2[e] PARTIE)	7	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1	STARCRAFT (2[e] PARTIE)	18
ALONE IN THE DARK 2	BO1	DUNE 2	4	LES BOUCLIERS DE QUETZACOATL	BO2	THE 11TH HOUR	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1	DUNE 2000	20	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2	THE 7TH GUEST	4
ATLANTIS	11, BO2	DUNGEON KEEPER	12	LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
BAD MOJO	4	ÉGYPTE	15	LES VISITEURS	16	THE DIG	BO1
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6	EVIDENCE	BO1	LITTLE BIG ADVENTURE	5	THE LAST EXPRESS	11
BATTLEZONE	17	F1 GRAND PRIX 2	6, BO2	LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE 1).	12	THE NEED FOR SPEED 2	11
BERMUDA SYNDROME	6	F1 RACING SIMULATION	15	(PARTIES 1 ET 2)	BO2	THE PANDORA DIRECTIVE	12, BO2
BLACK DAHLIA	17	FABLE	10	LOOM	BO1	THE RIPPER	6
BLADE RUNNER (1[re] PARTIE)	14	FADE TO BLACK	BO1	LOST EDEN	BO1, BO2	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2, BO1
BLADE RUNNER (2[e] PARTIE)	15	FALLOUT	16	LOST IN TIME 1	BO1	THE SETTLERS 2	6, 7
BLADE RUNNER (3[e] PARTIE)	16	FEEBLES FIBLES	17	LOST IN TIME 2	BO1	THEME HOSPITAL	11
BRAINDEAD 13	BO1	FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15	MAGIC THE GATHERING	10	TIME WARRIORS	11
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16	FINAL FANTASY VII (1[re] PARTIE)	19	MDK	11	TITANIC	12
CAESAR II	21, BO1	FINAL FANTASY VII (2[e] PARTIE)	20	MIGHT AND MAGIC 6 (1[re] PARTIE)	18	TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
CARMAGEDDON	12	FLIGHT UNLIMITED	16	MIGHT AND MAGIC 6 (2[e] PARTIE)	19	TOMB RAIDER	BO2
CHINE	20	FRANKENSTEIN	BO1	MOTO RACER	15	TOMB RAIDER II	14, BO2
CHRONICLES OF THE SWORD	6	FULL THROTTLE	5, BO1	MYST	BO1	TOMB RAIDER III (1[re] PARTIE)	21
CIVILIZATION 2	5	GABRIEL KNIGHT	6	NEED FOR SPEED 3	20	TOTAL ANNIHILATION (2[e] PARTIE)	14
COMANCHE 3	12	GABRIEL KNIGHT2	BO1	NORMALITY	5	UNDER A KILLING MOON	5, BO2
COMMANDOS (1[re] PARTIE)	17	GOBLIINS 2	BO1	OUTLAWS	11	UNREAL (GUIDE)	17
COMMANDOS (2[e] PARTIE)	18	GOBLIINS 3	BO1	PHANTASMAGORIA	BO1	UNREAL (1[re] PARTIE)	18
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4	GOLDEN GATE KILLER	BO1	POD	10	UNREAL (2[e] PARTIE ET FIN)	19
CONGO	4, BO1	GRIM FANDANGO	21	POLICE QUEST SWAT	7	URBAN ASSAULT	19
CONSTRUCTOR	15	HARVESTER	BO1	POPULOUS	21	URBAN RUNNER	6
COUPE DU MONDE 98	18	HEART OF DARKNESS	18	QUAKE	7	VERSAILLES	BO2
CRÉATURES	BO1	HEROES OF MIGHT & M. 2	12, BO2	QUAKE 2	15	VIRTUA FIGHTER	7
CRÉATURES II	21	HEXEN 2	19	RAYMAN (2[e] PARTIE)	4	WARWIND	BO1
CROISADES	16	INCA	6	RED BARON 2	16	WING COMMANDER IV	BO2
CRUSADER : NO REM. (1[re] PARTIE)	4	INCA 2	6	REDLINE RACER	17	WING COMMANDER PROPHECY	15
CRUSADER : NO REM. (2[e] PARTIE)	5	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	REDNECK RAMPAGE	11	WORMS	4
CURSE OF ENCHANTIA	5	INTERSTATE 76	12	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21	X-COM APOCALYPSE	12
CYBERIA 2	7	ISHAR3	BO1	RIVEN	BO2	X-FILES THE GAME	20
CYCLONE	12	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15	ROBINSON'S REQUIEM	16	X-WING VS TIE FIGHTER	11
D	4, BO1	JOURNEYMAN PROJECT 3	16	SAM & MAX	BO1	Z	7
DAGGERFALL	10	KING'S QUEST	5	SECRET MISSION	5	ZORK GRAND INQUISITOR	15
DAR EYE	BO2	KING'S QUEST 7	BO1	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4	ZORK NEMESIS	7, BO2
DEUS	16	LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	SHERLOCK HOLMES	10	ZORK GRAND INQUISITOR	20
DIABLO	10	LANDS OF LORE 2 (2[e] PARTIE)	14	SHIVERS	BO1		

(*) BO= BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://wwwpcsoluces.com
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* 3615 et 3668 : 2,23 F/mn

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **DEUX JEUX** DE LA GAMME KIXX :
❑ BLOOD ❑ CONQUEST EARTH ❑ SHADOW WARRIOR
* Offre valable jusqu'au 31/01/99 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** DE LA GAMME KIXX :
❑ BLOOD ❑ CONQUEST EARTH ❑ SHADOW WARRIOR

❑ OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N° ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE :
❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 1» **AU PRIX DE 49 FF**(*), PORT INCLUS. - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 2» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*), PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT
❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN
MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF
SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Soumillion Promotion, 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 46.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs



SIM CITY 3000

LES SIM CITY, DE DEUX DEUX CHOSES L'UNE : SOIT ON ADORE, SOIT ON DÉTESTE. UNE PARTIE D'ENTRE VOUS VA DONC TOURNER LES PAGES DE CE DOSSIER MAIS LES AUTRES VONT POUVOIR SE DÉLECTER DES EXCELLENTES AMÉLIORATIONS APPORTÉES À UN DES JEUX QUI A FAIT COULER LE PLUS D'ENCRE : SIM CITY 2000.

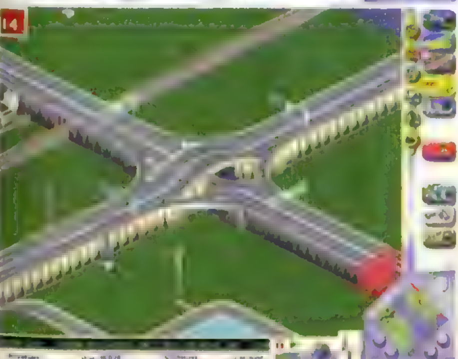
DÉVELOPPEUR : MAXIS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SIM CITY 3000 PREMIER PROJET

On aurait pu zoomer sur la ville, bouger des caméras comme on l'aurait voulu. Malheureusement, ça devenait tout sauf Sim City. Les auteurs sont revenus sur des choses plus traditionnelles. Ca tombe bien, c'est ce que j'ai vu de plus beau en ce début d'année.







1 - Avant, il n'y avait pas de telles amplitudes de hauteur entre les différents buildings.
2 - Le niveau de zoom le plus rapproché pixellise un peu.
3 - On a presque envie de plonger dans l'écran pour y habiter.
4 - Tous les détails sont là.
5 - Les grands buildings sont connus.
6 - Début de partie tout ce qu'il a de plus classique pour les connaisseurs. Mais l'interface est bien différente.
7 - On retrouve le système de zones qui vous indique ce qui cloche.
8 - Une région agricole.
9 - La place Montparnasse a bien changé !
10 - À côté d'une base militaire, c'est pas très prudent...
11 - On peut obtenir des infos sur chaque bâtiment.
12 - Les canalisations d'eau sont souterraines.
13 - Forte pollution...
14 - Pas beacoup de circulation aujourd'hui.



Vidéo sur le CD

POURQUOI Sim City 3000 ? Pourquoi une nouvelle version à un jeu que certains considèrent comme parfait. Parce que si on étudie bien le fonctionnement d'une ville «de la vraie vie» et celle d'une ville de Sim City 2000, on trouve quelques lacunes. Bien entendu, on peut toujours ajouter des choses, des décrets à prendre, mais on pouvait vraiment remarquer deux lacunes de taille. La première, c'est le traitement des ordures ménagères. Problème de premier ordre dans la vraie vie, il était complètement occulté dans Sim City 2000. On ne voyait pas bien non plus pas comment pouvaient se fournir les magasins des zones commerciales. Maintenant, on peut aussi placer des zones où des fermes se créeront plus tard. Au niveau du jeu en lui-même, ce sont les seules modifications importantes pour le joueur. Mais il y aura une multitude de modifications mineures, comme dans les décrets ou la façon d'amener l'électricité dans une ville.

La plus grande claque, elle est graphique. La version que nous avons reçue n'était pas assez stable pour jouer plus de dix minutes mais on avait franchement le temps de s'apercevoir que le moindre building, la moindre maison a bénéficié d'un soin tout particulier des graphistes. Pas un pixel qui dépasse, c'est graphiquement irréprochable. On trouve aussi beaucoup plus d'animations que dans dans les précédents volets. C'est pas seulement ça d'ailleurs. Avant, les voitures, c'était des rectangles noirs. Maintenant, on reconnaît la marque de la voiture. J'imagine que dans Sim City 4000, on pourra lire les plaques d'immatriculation. Tout est plus détaillé, hyper animé en fait et les passants ou les structures plus nombreux. Les «sims» (c'est ainsi que l'on appelle les habitants d'une ville de Sim City) vaquent à leurs occupations, vont au zoo ou au parc. Quand il y a un incendie, ils sont des dizaines à paniquer dans la rue, en face de l'incendie.

Il existe des centaines de buildings différents dans Sim City 3000, tous plus beaux les uns que les autres. On trouve des structures classiques mais aussi des monuments existants, provenant de tous les pays. On trouve par exemple, pour la France, la Tour Eiffel, l'Arc de Triomphe, la Conciergerie, la place de la Concorde ou encore la tour Montparnasse. On peut aussi trouver les pyramides égyptiennes, le Sphinx, le Taj Mahal, de nombreux buildings américains (le siège de l'ONU, la banque de Manhattan), Big Ben, Trafalgar Square. Il y en a au moins une cinquantaine comme cela. On trouve même la cathédrale de Chartres. Les proportions ne sont pas toujours bien respectées mais qu'importe, de toute façon, c'est un peu de la fiction tout ça. Dans la vraie vie, on est pas près de voir le World Trade Center à côté de la Tour de Londres ! Dans SC3000, c'est possible.

Cela dit, le jeu se veut tout de même, dans une certaine mesure, assez réaliste, puisque dès que l'on commence, on peut sélectionner une zone déserte reprenant la géographie d'une ville. On peut par exemple obtenir Paris ou San Francisco vide de toute habitation ; et là, tout reste à recréer. Lorsque le jeu sortira, il sera possible de télécharger les villes elles-mêmes, avec de nombreux buildings. Le jeu sera-t-il ouvert, pourra-t-on récupérer de nouveaux monuments ? Sans aucun doute puisqu'il existe déjà un utilitaire pour créer ses propres structures. Les renseignements supplémentaires sont sur le site Sim City 3000 (dans votre browser, tapez simplement simcity en adresse). C'est complet et ça va s'enflammer le jour de la sortie du jeu, au premier trimestre de l'an prochain... **«Léo de Urlevan**



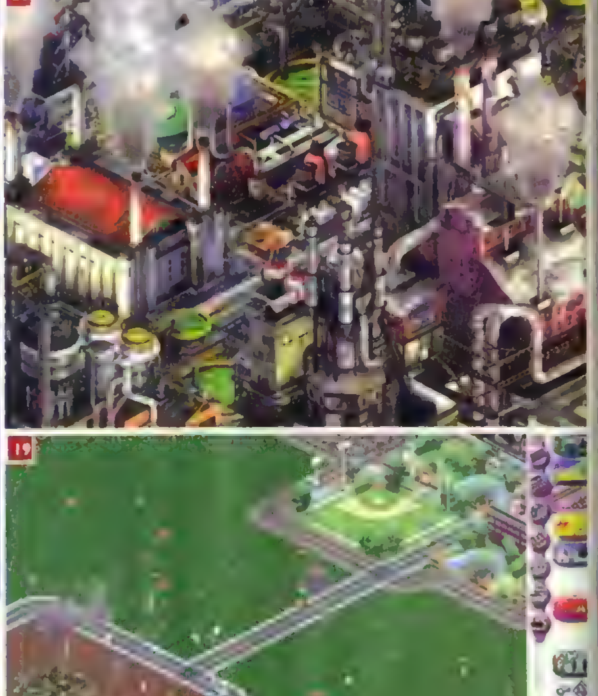
CRÉATION DES BÂTIMENTS...

La partie la plus délicate de la réalisation de ce jeu fut sans aucun doute possible la modélisation des monuments célèbres. Les auteurs ont mis au point un système incroyable pour donner à chaque bâtiment un rendu parfait. En fait, chacun d'eux a été scanné. Mais pas sur un bout de papier, hein ! Non, ils sont allés beaucoup plus loin. Ils ont créé un scanner géant de 500 mètres de long sur 200 de large et ils se sont déplacés dans le monde entier. Ils ont placé leur scan sur chaque façade des buildings et ont obtenu des résultats incroyablement réalistes. Le problème était le stockage de données (les fichiers obtenus faisaient en effet plusieurs gigas, après une conversion en JPG), ils devaient donc constamment acheter du nouveau matériel. Puis un autre problème s'est posé. S'il était facile de scanner des immeubles comme le Rockfeller Center (si on oublie l'immobilisation de plusieurs pâtés de maison pendant le temps du scan - heureusement, les auteurs ont pu scanner les immeubles new-yorkais pendant le tournage de Godzilla, pour ne pas ennuyer tout le temps les New-yorkais), très carré, il n'en allait pas de même pour des buildings comme la tour Montparnasse, légèrement incurvée. Ils se sont servi d'un nouveau type de scanner : les scans mous. Ces appareils se fixent comme de la pâte à modeler autour d'un bâtiment et vous pouvez le scanner. L'inconvénient, c'est qu'il ne fait qu'au maximum 100 mètres sur 100. Il a donc fallu faire plusieurs scans du même immeuble parfois. Mais le résultat est à la hauteur de nos espérances.



15 - Gros problème après l'explosion d'une centrale nucléaire.
16 - Toujours les martiens....
17 - Les conseillers sont représentés d'une façon plus cartoon.
18 - Beau démarrage...
19 - Problèmes dans une déchetterie. Beurk !
20 - On sentirait presque les effluves nauséabonds de cet endroit.







Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDÉROMS, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 MAXIK7. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Pas de Chèque

Pas de Carte Bancaire

Pas de Paiement Direct

3617

MAXIK7

toutes les vidéos et surtout **CÉDÉROMS**

P C

Rainbow Six
Age Of Empires Expansion
Airbus 98 . RoboRumble
Opéraion Art of War
Railroad Tycoon 2
Le Cinquième Element
The Fields of Fire
Coupe Du Monde 98
Mech Commander Vo
Monopoly Star Wars
Forsaken . Fallout
Micromachines V3 (Vo)
Pilgrim . Fifa 98
X Wing Collector Series
Ultima Online
Unreal . Battlezone
Armor Command
Urban Assault
X-Com Interceptor Vo
Byzantine (The Betrayal)
Heart Of Darkness
Fighting Force
Max2 . Incoming
Might And Magic 6
Final Fantasy 7

PLAYSTATION

Shadow Gunner
S.c.a.r.s. . G. Darius
Duke Nukem Time to Kill
Ninja - l'Ombre des Ténèbres
Tenchu . MediEvil
Spyro . Tekken 3
Super Match Soccer
Guy Roux Football Manager
Road Rash 3D
Moto Racer 2
Deathtrap Dungeon
Motorhead

& RUBRIQUE HARDWARE & MAC & NINTENDO 64

Nouveau hardware

Consoles PLAYSTATION

* Temps de connexion variable selon l'article



en

LA MODE EST AU SURNATUREL AVEC LA DIFFUSION DE SÉRIES COMME «BUFFY CONTRE LES VAMPIRES»

LE GARDIEN DES TÉNÈBRES

CRYO NOUS FAIT FROID DANS LE DOS !

LA MODE EST AU SURNATUREL AVEC LA DIFFUSION DE SÉRIES COMME «BUFFY CONTRE LES VAMPIRES», «POLTERGEIST», «AU-DELÀ DU RÉEL»... MAIS RASSUREZ-VOUS, CE JEU EST NETTEMENT MEILLEUR QUE CES SÉRIES-LÀ ! C'ÉTAIT JUSTE POUR DIRE. ET COMME LA 3D TEMPS RÉEL EN VUE DE DOS MARCHE DU TONNERRE, PERSONNE NE SERA SURPRIS PAR CE PROJET DE CRYO.

DÉVELOPPEUR : CRYO
ÉDITEUR : CRYO

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

Eknakhâtar est un exorciste. Il travaille au sein d'une organisation secrète qui se charge, comme Mulder, d'enquêter lorsqu'une affaire criminelle reste inexpliquée : mort par balle sans trace de coup de feu, défenestration depuis les derniers étages de l'Empire State Building, objets traversant une chambre d'enfant, musée apparemment hanté... Vous voilà donc envoyé sur les lieux du crime. Mais vous ne relèverez pas d'empreintes et ne chercherez pas l'arme du crime, puisqu'il n'y en aura jamais ! Comme dans les jeux de rôles à la manière de l'Appel de Chtulu, vous commencez par interroger les témoins, toujours terrorisés devant l'inexplicable. Ainsi, votre première mission vous enverra dans un musée, et plus précisément dans l'aile consacrée à l'antiquité colombienne. Après une enquête approfondie auprès du directeur, de la documentaliste et d'autres membres du musée, vous ne tarderez pas à découvrir une momie. C'est le moment de faire appel à votre magie. Car vous n'êtes pas un exorciste de pacotille, loin de là. Vous avez en effet la possibilité de voir, grâce au sort idoine, les tendrils. Ce sont les terminaisons de ramification des poltergeists les plus puissants. Ils leur servent à se téléporter d'un lieu à l'autre, voire à vous attaquer si vous vous montrez trop peu compréhensif. Ce sont des espèces de bouches dentées totalement hideuses, capables de vous envoyer des boules d'énergie. Bref, face à la momie, il vous faudra entrer en transe pour communiquer avec elle. Là, vous apprendrez qu'elle attend de vous que vous rassembliez deux masques pour terminer une cérémonie funèbre. Une mission assez tranquille et pacifique, somme toute, mais ce n'est que la première, destinée à vous apprendre les rudiments et principes de ce jeu original. D'ailleurs, un vieil exorciste vous accompagnera, et l'organisation restera continuellement en contact avec vous pour analyser les objets que vous ramasserez et vous donner éventuellement des indications sur la marche à suivre. Bien sûr, lorsque vous serez dans l'au-delà, la communication sera coupée !



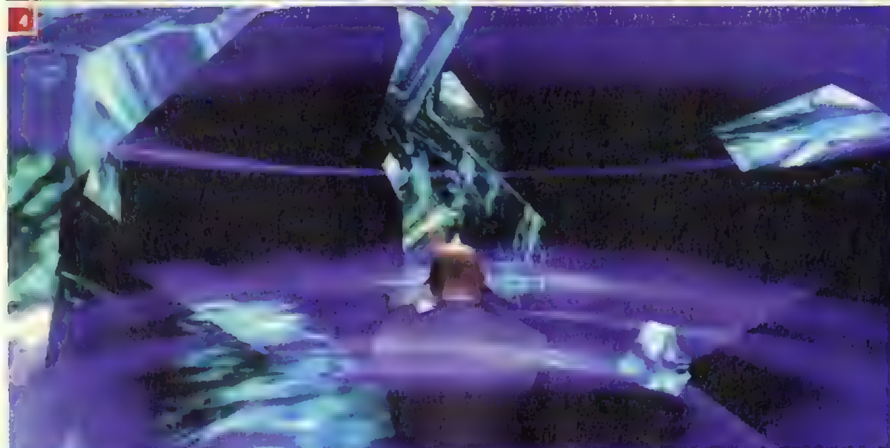


Peu à peu, vous devriendrez plus puissant, et l'étendue de vos pouvoirs ira en grandissant. Ce sont pas moins de douze sorts d'attaque et de déplacement et dix sorts de communication avec l'au-delà qui seront disponibles en fin de partie. Une carte des lieux est disponible à tout instant, indiquant l'énergie disponible dans chaque pièce (que vous pourrez récupérer avec un drain magique), ainsi que les éventuelles créatures de l'au-delà si vous avez lancé un sort adéquat. Il vous faudra gérer votre énergie en fonction des poltergeists en présence, car s'ils sont peu puissants, l'énergie disponible sera réduite d'autant. En dépensant une somme d'énergie magique, vous pourrez acquérir de nouveaux sorts, voire les rendre plus puissants. Les scènes d'action sont plutôt violentes et intenses, les poltergeists agissant avec une certaine intelligence en fonction de vos actions : si vous êtes pleutre, ils tenteront d'en finir avec vous en s'approchant, mais si vous êtes puissant et agressif, ils préfèreront vous attaquer de loin, voire de vous encercler s'ils sont plusieurs. La caméra bouge rapidement pour vous offrir la meilleure vue à chaque instant, mais vous pouvez choisir une visualisation à la Alone in the Dark, avec différentes caméras intelligemment placées, ce qui s'avère très pratique dans les lieux trop exigus pour permettre une vue à la troisième personne optimale. Voici donc un jeu Cryo original, mais qui ne pète pas trop les plombs et qui s'avère, trois mois avant sa sortie, quasiment irréprochable techniquement. L'impatience nous vrille déjà les nerfs ! **Yann**

1 - Les Poltergeists sont pour le moins inquiétants.
2 - L'au-delà vous fera perdre tous vos repères.
3 - Dénicher les fantômes n'est pas une mince affaire.
4 - Les sorts sont une bonne occasion de mettre en branle tous les effets graphiques les plus hallucinogènes.
5 - Les musées renferment toujours plein de mystères.















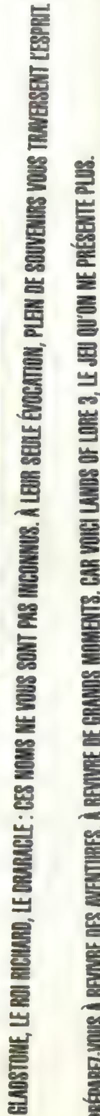


LANDS OF LORE 3

PLUS DE PLUS



DÉVELOPPEUR : WESTWOOD
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS




GLADSTONE, LE ROI RICHARD, LE DRARACLE : CES NOMS NE VOUS SONT PAS INCONNUS. À LEUR SEULE ÉVOCATION, PLEIN DE SOUVENIRS VOUS TRAVERSENT L'ESPRIT EH BIEN, PRÉPAREZ-VOUS À REVIVRE DES AVENTURES, À REVIVRE DE GRANDS MOMENTS, CAR VOICI LANDS OF LORE 3, LE JEU QU'ON NE PRÉSENTE PLUS.

1 - La carte automatique avec ses pastilles multicolores.
2 - Voici Copper, le jeune homme que vous allez incarner.
3 - Cette partie de chasse va mal tourner.

ALORS que j'étais en plein test de Baldur's Gate, le jeu de rôles qui m'a décapsulé la tête ce mois-ci (vous n'avez qu'à voir la note), Westwood présentait Lands of Lore 3, dernier en date d'une série que tous les amateurs de jeux de rôles ont appréciée.

C'était donc un choix cruel : essayer de finir Baldur's Gate ou aller voir l'un des jeux les plus attendus. Tans pis, je passerai une autre nuit blanche sur Baldur, mais je saurai ce que Lands of Lore 3 nous prépare.

La présentation a duré une heure sans que je m'en rende compte et j'avais encore plein de questions à poser, mais déjà les collègues d'autres journaux arrivaient (j'aurais dû bloquer les portes ou leur casser une jambe, tiens) et il fallait que je m'éclipse.

De toutes façons, j'avais vu l'essentiel, les mirettes éblouies par tant de merveilles : Lands of Lore 3 devrait être génial.



ENCORE PLUS BEAU

Génial parce qu'il reprend le moteur 3D du deuxième épisode, mais (heureusement) grandement amélioré par des effets de lumière et une puissance qui permet d'afficher des décors plus complexes, comme par exemple toute une ville avec ses lampadaires qui diffusent des halos lumineux dans la nuit et des textures différentes pour toutes les maisons... De plus, tous les personnages de rencontre ne sont plus ces maudits sprites qui avaient la fâcheuse tendance de pixeliser quand on s'approchait trop d'eux dans Lands of Lore 2, mais de véritables objets 3D à base de Voxel (à la manière de Blade Runner, autre jeu culte de Westwood). Je sais, c'est un peu technique ce que je vous raconte ; disons qu'avant c'était moyennement joli et que maintenant c'est très beau, même si ça pixelise encore un peu (ça vous va comme raccourci simplificateur ?). L'intéret des Voxels n'est pas seulement esthétique : il permet en outre de faire une animation beaucoup plus belle des personnages car plus variée, avec des mouvements moins saccadés. Que des avantages, je vous dis !

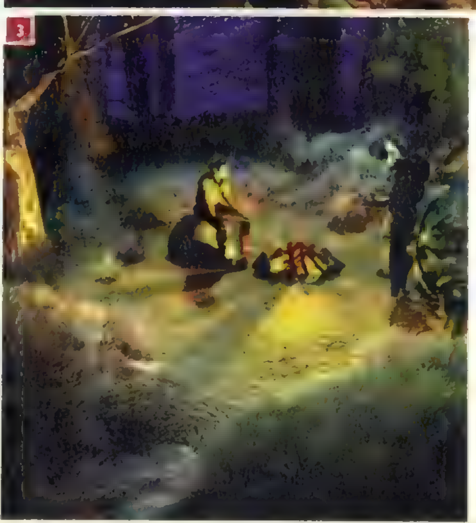


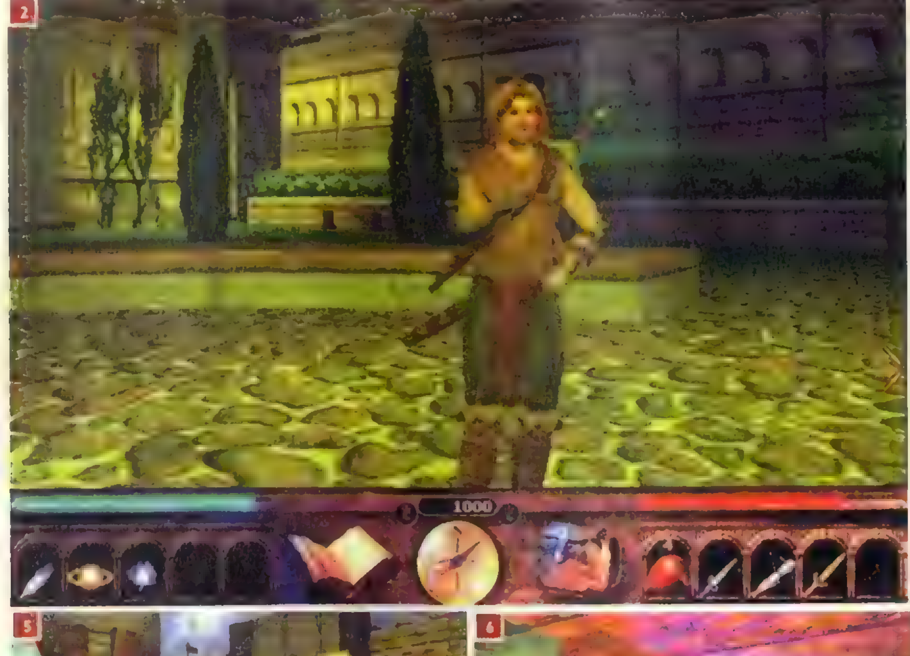
RETOUR AUX SOURCES

Le jeu revient aussi aux sources de son succès, c'est-à-dire à la jouabilité du premier Lands of Lore, tant pour les énigmes que pour l'évolution du personnage.

L'aventure va en effet nous refaire visiter des lieux connus, comme la Tour Blanche et les cavernes du Draracle, dans lesquelles on retournera par la «vieille entrée», c'est-à-dire les tunnels que l'on connaît depuis LoL 1. On y retrouvera aussi des monstres familiers, tels que les autruches cyclopes, les hommes-rats ou les amazones (elles sont trop jolies pour être à proprement parler des monstres, mais vu comment elles se battent, il vaut mieux les traiter de la même façon, à savoir une épée entre les deux yeux).

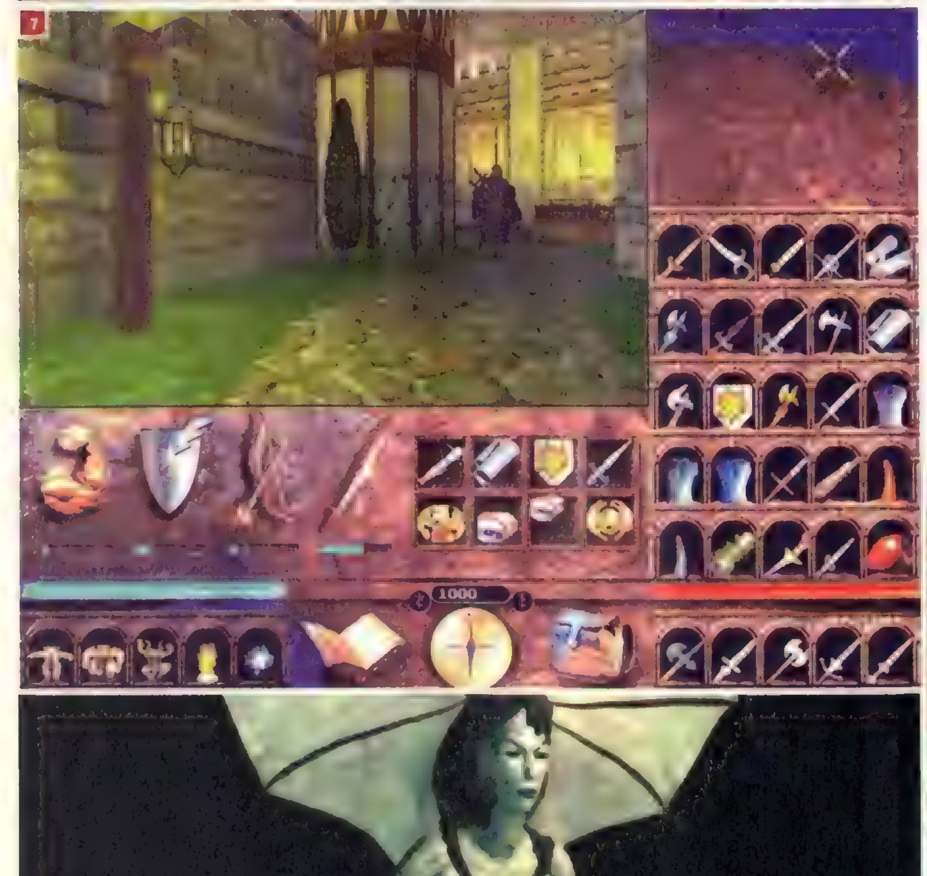
Au menu également, des monstres issus de LoL 2, comme les insectes











de la forêt, les squelettes ou ces satanés Rulois (vous savez, ceux qui tuent d'un regard) mais on aura droit à quelques nouveautés (les chiens de l'enfer, entre autres) puisque le jeu comporte environ soixante monstres différents, ce qui est une très bonne moyenne (je vous rappelle que Lands of Lore n'en comptait que quarante-trois et on trouvait ça déjà extraordinaire à l'époque).

Le personnage que l'on incarnera, Copper, un jeune homme de 16 ans héritier du trône de Gladstone, pourra appartenir à quatre guildes différentes (clerc, magicien, guerrier ou/et voleur). Il fera évoluer ses caractéristiques dans ces quatres domaines de compétence en remplissant les quêtes proposées par les guildes et en suivant un entraînement dans des salles d'épreuves de difficulté croissante (saut sur des dalles mobiles, lames tournoyantes, tir sur cibles, déclaration fiscale, jouer à Deo Gratias...).

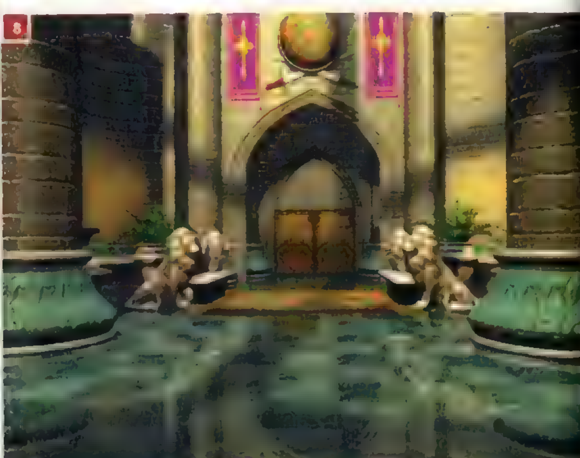
La magie sera représentée par douze sorts, comportant chacun cinq niveaux de puissance différents (tant du point de vue des effets que de l'aspect), du traditionnel sort de soin à la légendaire invocation des morts (vous savez, le Sort des brumes). Quelques sorts nouveaux font aussi leur apparition, comme par exemple celui qui permet de contrôler un familier, c'est-à-dire un de ces alliés magiques que l'on peut recruter auprès d'une guilde et qui peuvent rendre d'immenses services car ils sont aptes à agir de facon autonome pour trouver de la nourriture, des objets, des passages secrets, voler, espionner.

L'interface, enfin, été remaniée pour plus de convivialité : on peut choisir parmi trois modes de déplacement (dont un à la manière d'un Doom-like avec souris), chaque objet a droit à une description, les statistiques de Copper apparaîtront clairement (cet oubli était l'un des petits défauts de LoL 2), les ingrédients pour composer des produits magiques seront indiqués, un livre mémorisera tous les éléments importants d'une discussion, et le système de carte automatique permettra de placer des pastilles de couleur avec du texte pour indiquer les lieux importants.

Bref, je finis Baldur's Gate et je me mets en hibernation jusqu'à la sortie de Lands of Lore 3, car vraiment je n'ai pas envie de subir les affres de l'attente.

Jeff

4. Ce voleur va vous apprendre comment vous débrouiller.
5. Le château de Gladstone, la demeure du roi Richard.
6. Les amazones : on préfèrerait les aimer.
7. L'inventaire est accessible directement.
8. Le jeu sera truffé de cinématiques.
9. Aaaargh, trois Rulois !
10. Et ça continue !
11. Le Voxel permet d'admirer... les formes.



uent d'un
fer, entre
e qui est
ptait que

s héritier
es (clerc,
dans ces
s par les
difficulté
es, décla-

veaux de
du tradi-
Sort des
exemple
magiques
immenses
a nourri-

sir parmi
c souris),
paraîtront
ents pour
tous les
ique per-
les lieux

sortie de
l'attente.
«Jeff



1 - Et avec le sourire, s'il vous plaît !
2 - Les véhicules civils n'auront aucune chance de vous résister.

Développeur : Accolade
Éditeur : Electronic Arts

LES ROBOTS SURPUISSANTS DÉTRUISANT TOUT SUR LEUR PASSAGE SONT À LA MODE DANS LE MONDE DU JEU PC ET C'EST TANT MIEUX ! APRÈS SHOGO : MAD, C'EST AU TOUR DE SLAVE ZERO DE MONTRER LE BOUT DE SON FUSIL À PLASMA, ET CE N'EST PAS MOI QUI VAIS M'EN PLAINDRE, BIEN AU CONTRAIRE. LES HUMAINS ET LES IMMEUBLES VONT TREMBLER DE CONCERT !

SLAVE ZERO

KING KONG 3D





Vidéo et sur le CD

Nous sommes propulsés dans un sombre futur, au cœur d'une cité démesurée s'élevant sur un nombre impressionnant de niveaux superposés. En bas, les égouts, où survivent péniblement les habitants les plus démunis. En haut, les quartiers résidentiels luxueux où évolue le maître tyrannique des lieux, possesseur d'une force de frappe suffisamment impressionnante pour garder la population sous sa coupe. Du moins jusqu'au jour où un rebelle parvient à dérober un robot biomécanique de plus de vingt mètres de haut. Littéralement englouti par cet exosquelette surpuissant et quasiment invulnérable, le héros n'a aucune chance de redevenir humain, son propre corps entrant en symbiose avec ce guerrier géant. N'ayant plus rien à perdre, il décide de gravir les différents niveaux de la cité pour mater le dictateur et rendre espoir à ses compatriotes. Mais les Sentinelles se dresseront pour l'arrêter dans sa quête de justice : soldats paraissant ridicules sous le pied de métal du Slave, tanks, véhicules blindés, avions, hélicoptères, mais aussi robots gigantesques et Slaves démesurément grands ! Autant dire qu'il faudra faire preuve de sang-froid et de dextérité pour mener à bien cette mission de la plus haute importance.

Voici donc le décor planté, et l'ambiance installée. Mais vous le savez aussi bien que moi, un jeu d'action vaut plus par la puissance de sa technique que par la qualité de son scénario. Et pour ce qui est de la technique, apprêtez-vous à vivre une expérience unique. En effet, Slave Zero est basé sur un moteur 3D tout nouveau, issu de l'esprit en ébullition des équipes de développement d'Accolade, et baptisé Ecstasy. Un nom bien trouvé, car il faut bien avouer que l'on reste bouche bée, la bave aux lèvres, devant des graphismes et une animation à ce point irréprochables. En effet, ce jeu reprend une visualisation proche de celle d'Heretic II d'Activision, où l'on voit son personnage de dos, et dont le regard est contrôlé à la souris. Cela permet d'obtenir la rapidité de réaction incroyable propre aux Doom-like, et une prise en main immédiate malgré des contrôles complets. Pour tout dire, c'est ce que l'on devrait obtenir dans un jeu comme Tomb Raider III si les développeurs de Core Design ne passaient pas leur temps à donner des interviews à «VSD»... Le Slave peut donc courir, se déplacer latéralement, s'accroupir, rouler sur le côté, sauter, rester en l'air et même grimper aux immeubles. Côté armement, on a droit à un système original et, pour une fois, assez crédible. Le Slave peut porter trois armes à la fois, une dans la main droite, une sur l'épaule, et une arme alternative dans le dos. On peut donc tirer avec deux armes en même temps, mais pas question ici de se trimballer à travers les rues avec douze armes différentes. Il faut donc faire un choix lorsqu'on en a la possibilité, tout en sachant que les développeurs ont fait en sorte de disposer les armes en fonction de leur pertinence dans le niveau. Cette vingtaine d'armes se divise en trois catégories : les armes utilisant des balles, les lance-roquettes et les armes à plasma. On n'aura donc à gérer que trois catégories de munitions, ce qui simplifie grandement la vie, vous en conviendrez.



À présent, parlons un peu technique pour aborder le point crucial des jeux en 3D : le moteur d'animation 3D. Baptisé, comme nous l'avons dit plus haut, Ecstasy, cet outil interne à Accolade permet de faire des merveilles sur les PC les plus puissants. Il suffit en effet aux designers du jeu de créer les objets 3D et de les animer à partir du fameux logiciel de modélisation Studio Max 3D, puis de les intégrer très naturellement dans le jeu. Et le résultat est vraiment impressionnant, puisque le Slave évolue avec une grâce unique. Ses doigts bougent de façon fluide, il se déhanche pour mitrailler, il se rattrape au bord des plates-formes très naturellement... Ses possibilités d'interaction avec le décor sont elles aussi impressionnantes, puisqu'en dehors du fait, classique, de pouvoir canarder à travers la ville pour tout faire exploser, il peut aussi prendre divers «objets» au sol pour les jeter contre les murs et les ennemis : humains terrorisés, voitures, tanks... Le plus drôle, c'est que les voitures ressemblent alors à des lampes torches, leurs phares ne s'éteignant pas dans la manœuvre ! On peut aussi noter la trace de sang que laissent les pauvres suppliciés le long des murs de la ville.

Très orienté arcade, ce jeu ne vous demandera pas, comme Tomb Raider III, d'enfoncer mille boutons, de pousser cinq tonnes de leviers et d'activer trois millions de passages secrets inutiles. Les missions seront au contraire très intenses et il faudra remplir des objectifs précis : détruire les différents ponts menant à une zone stratégique, atteindre un point précis, protéger un convoi des attaques ennemies... Bref, voici un titre qu'il nous tarde de tester !

Yann

plus puis-
et de les
?, puis de
vraiment
ses doigts
ttrape au
nteraction
s du fait,
xploser, il
s murs et
st que les
'éteignant
uvres sup-

ncer mille
utiles. Les
ts menant
titre qu'il
Yann





1 - L'architecture est à l'image de l'univers du jeu : éclectique.
2 - Un peu plus près des étoiles...
3 - Sur le mur, la phrase en rouge est un indice à tiroirs pour une énigme vraiment bien dosée.

UN NOUVEAU JEU, TIRÉ DE L'UNIVERS DE TERRY PRATCHETT, ÉCRIVAIN FERTILE ET POPULAIRE OUTRE-MANCHE, EST EN FINITION CHEZ PERFECT ENTERTAINMENT. DISCWORLD OUI, MAIS PAS UN DISCWORLD 3.

DISCWORLD NOIR

BAGAGE À LA CONSIGNE

DÉVELOPPEUR : PERFECT ENTERTAINMENT
ÉDITEUR : GT INTERACTIVE



C'est bizarre d'ailleurs, malgré le succès commercial de Discworld 1 et 2 en Europe, la trentaine de bouquins qui prend pied dans l'univers de Discwolrd n'a jamais été que partiellement traduite et n'a connu qu'un succès d'estime. Finies donc, les aventures de Rincevent et Bagage, on plonge dans les polars des années cinquante et dans la peau d'un détective privé à la Humphrey Bogart, avec les anachronismes et la bizarrerie des personnages qui caractérisent le monde de Disworld. Pourquoi ce changement si radical ? Ce n'est pas une trahison ; il faut savoir que les deux premiers Discworld reprenaient des éléments tirés d'environ six titres sur la totalité de la série, Discworld Noir se déroule donc dans la partie la plus importante de toute l'histoire. Il faut savoir que Terry Pratchett a été largement mis à contribution pendant le développement, qu'il a tout approuvé et qu'après avoir présenté le jeu lors d'une convention de fans de Discworld, il a suscité l'unanimité. On se plaint sans cesse des suites de jeux qui n'apportent, malheureusement trop souvent, rien de nouveau ; alors, pour une fois qu'on innove, on ne va pas se plaindre.

SAIWIEUL KILLEUR

Vous êtes donc un privé, chapeau mou et imper miteux que vous gardez même pour dormir - ils vous seront utiles vu qu'il fait nuit et qu'il pleut pendant la plus grande partie du jeu. La situation est strange, et vous devrez d'ailleurs tâcher d'élucider ce mystère. Mais en attendant, vous devez enquêter sur un meurtre qui en fait s'avère être le premier d'une série et qui promeut le meurtrier au grade de serial-killer. Ça démarre aussi mal que de coutume dans un jeu d'aventure et là, c'est encore pire puisque la scène cinématique d'introduction (qui est par ailleurs superbement rythmée) vous montre poursuivi par une étrange créature et se conclut par votre mort ! Vous allez devoir essayer de trouver pourquoi vous allez mourir et qui est le meurtrier en série qui terrorise la ville.

NOIR IS BEAUTIFUL

Discworld Noir sne se contente pas d'être différent par son contexte, il l'est également graphiquement puisqu'on passe à la représentation en 3D temps réel pour les personnages qui sont, par contre, intégrés dans des décors en 3D précalculée «traditionnelle». Ce choix technique a été privilégié par Perfect Entertainment parce qu'il permet une représentation plus fine, plus détaillée que la 3D polygonale en temps réel utilisée dans Grim Fandango, par exemple. L'interface est «clic and point», mais les énigmes et les objets récoltés sont plus logiques et plus pertinents que dans Discworld 2. Vous n'aurez plus non plus à aborder tous les sujets de conversation méthodiquement pour être sûr de ne pas rester coincé, vous pourrez progresser et recouper vos indices de plusieurs manières. Côté dialogues, vous serez servi, ils représentent l'équivalent d'un dictionnaire papier et le jeu devrait tenir sur 3 CD. Plusieurs enquêtes dans l'enquête vous seront proposées et un joueur pressé pourra finir le jeu en passant à côté de 40 % de toute l'aventure. Bien que linéaire parce qu'il y a un point de départ et d'arrivée, votre cheminement sera sinueux et ne dépendra que de vous. L'ambiance musicale et visuelle est identique à celle des films noirs (d'où le nom) : ruelles sombres, femmes fatales, l'inspiration a été puisée dans des films comme «Casablanca» et «Le Faucon Maltais», avec en prime des Trolls ou des commissaires de police habillés comme au Moyen Âge. Discworld Noir est original et comporte suffisamment d'éléments qui nous garantissent que le résultat final ne nous décevra pas.

«Luis

AUTANT VOUS PRÉVENIR TOUT DE SUITE, TOUT CE QUI SUIT N'A PAS ÉTÉ ÉCRIT DE FAÇON OBJECTIVE. POUR AVOIR PASSÉ DES NUITS ENTIÈRES À JOUER À CIVILIZATION II, JE NE VOUS CACHERAI PAS QUE J'ATTENDAIS IMPATIEMMENT LA SUITE DE MON PLUS GRAND JEU DE TOUS LES TEMPS. SEUL PETIT SOUCI À L'HORIZON, SID MEIER, PARTI DANS LA GALAXIE ALPHA CENTAURI, NE FAISAIT PLUS PARTIE DE L'ÉQUIPE. EN BIEN, APRÈS UNE PRÉSENTATION DE CIVILIZATION : CTP, LES DOUTES ONT VITE ÉTÉ DISSIPÉS ET J'AI DÉJÀ FAIT UNE PROVISION CHEZ EL GRINGO EN VUE DE NUITS QUI S'ANNONCENT LONGUES ET AGITÉES. IL FAUT PARFOIS SAVOIR FAIRE DES SACRIFICES DE SOMMEIL POUR DEVENIR LE MAÎTRE DU MONDE.

DÉVELOPPEUR : ACTIVISION
ÉDITEUR : ACTIVISION

L'ÂGE D'OR EST POUR BIENTÔT

CIVILIZATION CALL TO POWER

Contrairement à celle de son concurrent potentiel, Alpha Centauri (voir la preview de Jeff à ce sujet), l'action de Civilization : Call to Power va se dérouler à peu près dans le même créneau temporel que ses prédécesseurs. Vous devrez donc gérer le destin de votre peuple entre - 4000 et 3000 après J.-C. Vous ne serez bien entendu pas obligé d'attendre cette date fatidique pour assurer votre emprise sur le monde. Si vous avez suivi une démarche guerrière, vous aurez peut-être annihilé toute trace d'ennemis de la surface de la planète grâce à vos satellites placés en orbite. Par contre, si vous avez fait le choix de prospérer grâce à la science, le développement de vos villes sous-marines vous donnera la possibilité de créer le «Worm Hole Probe» (j'ignore ce que ça donnera en français, la sonde du trou du ver ?) et donc de découvrir des traces de vie alien, ce qui est une des conditions suffisantes de victoire. Si vous êtes un connaisseur des Civ', deux mots ont sans doute retenu votre attention dans la phrase précédente : «orbite» et «sous-marines». Eh oui, vous pourrez désormais vous développer ailleurs que sur le plancher des vaches !

1 - Un combat aérien.
2 - Tchernobyl enfin à la portée de tous.



DANS L'ESPACE, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA TUER DANS L'EAU, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA PROSPÉRER

Dans Civilization : Call to Power, à partir d'un certain niveau d'avancée scientifique, vous pourrez assurer la colonisation de l'atmosphère terrestre. De véritables villes spatiales seront désormais à votre disposition pour construire des unités spatiales très puissantes et surtout très mobiles (en un tour de jeu, elles peuvent se déplacer là où vous le voulez en orbite). Vous aurez accès également à de nouvelles ressources issues de divers astéroïdes mais aussi, bien sûr, à de nouvelles avancées technologiques comme celle permettant de rendre invisibles ou presque vos vaisseaux.

Les joueurs ayant opté pour une tactique de développement sous-marine pourront, eux aussi, construire des villes importantes et exploiter les minéraux propres à cet environnement. Ils seront avantagés dans le domaine de la science et de la nourriture. On nous promet d'ailleurs que l'on pourra gagner en choisissant cette voie pour le moins pacifiste, contrairement à Civ II, où seule la puissance des armes permettait la victoire.



UNE INTERFACE AMÉLIORÉE

Même si on s'y faisait au bout d'un moment, l'interface des Civilization n'était pas un modèle de convivialité jusqu'alors. Des améliorations significatives semblent avoir été effectuées dans ce domaine. Vous aurez la possibilité de planifier la construction de plusieurs bâtiments ou unités à la suite et même de reproduire vos ordres de fabrication d'une ville à une autre. Sur le même principe, en choisissant un but principal, l'ordinateur se chargera de chercher les technologies qui vous permettront d'y accéder. Vous pourrez donner une orientation globale à vos villes en choisissant de favoriser un des thèmes suivants : la production, le bonheur de votre peuple, le développement, ou encore la science. Toujours au rang des nouveautés, une multitude de petites fonctionnalités ont été ajoutées afin de rendre la vie du joueur plus agréable.

LE PAS DE L'OIE ENFIN AU PROGRAMME

On ne peut être qu'alléché devant la flopée de nouveautés en tout genre que comportera Civilization : Call to Power. Tout d'abord, des unités ont été à ajoutées à foison. Les prêtres, par exemple, pourront convertir des cités ennemies, qui vous allègeront alors une partie de leur production. De plus, les populations converties seront très sensibles au fait que les armées de leur propre camp attaquent celle dont est issu le prêtre. Des unités seront également spécialisées dans les attaques bactériologiques qui se propageront par la suite via les routes de commerce. Les télévangélistes, les avocats, les ingénieurs spatiaux, les



ENTIÈRES
DANS LA

SION CHEZ





battlecruisers et beaucoup d'autres unités sont également au programme. Je ne vais pas toutes vous les décrire pour ne pas vous gâcher la surprise de leur découverte, mais également pour avoir encore quelque chose à vous raconter au moment du test... Il y aura aussi bien sûr de nouvelles merveilles, des nouveaux régimes politiques (que notre lectrice du FN se rassure, le fascisme est au programme), de nouveaux bâtiments, de nouvelles options diplomatiques, bref tout plein de trucs qui font rêver.

LE JEU DU SIÈCLE DU MOIS DE MARS 1999 ?

Sur le papier, Civilization : Call to Power a tout pour devenir un jeu fabuleux. Si l'intelligence artificielle des ennemis et le mode Multijoueur (enfin !) sont à la hauteur, il deviendra un titre référence dans le domaine de la stratégie et de la gestion. Et puis, après un Sin assez raté, Activision nous doit bien une petite revanche, non ?

«Rodolphe

3 - L'envoi de messages subliminaux changera l'humeur des habitants.
4 - L'atmosphère se démarque par un fond grisé.
5 - Avec un Space Warrior, vous pourrez aller où bon vous semble en un seul tour.
6 - Vous pourrez avoir de véritables empires sous-marins.
7 - L'écran de gestion de ville a évolué.
8 - Quand un avocat est aux portes de la ville, c'est mauvais signe.


Transformez votre PC en
bête de course !
Pas à pas, toutes les étapes pour comprendre son PC,
le modifier en toute sécurité, et optimiser son fonctionnement.
Le Hors-série indispensable !
39 F en vente le 22 janvier
chez votre marchand de journaux
Tout pour bien choisir et configurer :
• Carte graphique • Carte accélératrice 3D • Graveur de CD • Carte SCSI • Imprimante • Processeur • Carte-mère • Carte-son • Modem • Lecteur de CD, DVD, disquette, ZIP... • Joystick, volant, souris • Moniteur...
Tous les trucs et astuces pour mieux utiliser votre PC sous Windows :
• Comprendre Windows • Configurer souris, lecteur de CD, imprimante... • Maîtriser Word Pad • Dessiner avec Paint • Utiliser l'explorateur • Sauvegarder ses données • Comprendre la base de registres • Optimiser son disque dur • Relooker Windows • Enregistrer et jouer des fichiers son • Connecter deux PC • Compresser ses disques durs • Utiliser Winzip • Premiers pas sous Excel, Word...
Sportster Message Plus
Hors-série PC Soluces

dethkarz

DETHKARZ

Éditeur / distributeur : Melbourne house / Infogrames
Genre : Course - Date de sortie : février 99

Voici le retour de Melbourne House sur le devant de la scène vidéoludique, avec un jeu de voiture futuriste s'inspirant largement de l'univers et de l'aspect graphique de WipEout, mais cette fois, avec des roues !



Vidéo et démo sur le CD

DEthkarz, puisque tel est son nom, semble vraiment prometteur. L'univers dans lequel vous êtes plongé est très futuriste (enfin, quand je dis univers, il s'agit plutôt de décors, ce n'est tout de même qu'un jeu de bagnoles…), donc, avec des décors vraiment très réussis : en ville, autour d'une usine, dans la neige et dans un paysage volcanique. Graphiquement, un grand soin semble avoir été apporté par les designers du jeu pour que tout soit beau et défile à toute allure. L'impression de vitesse est vraiment saisissante et vous permet dès les premiers tours de roues de vous faire grand plaisir. Les circuits sont en fait des routes suspendues au-dessus du vide et il ne faut pas quitter la piste sous peine de sanction immédiate. Heureusement, c'est bien fait et vous ne perdez pas trop de temps.
Les circuits suivent donc des tracés très variés selon les décors, avec pour les quatre mondes trois tracés plus ou moins long. Du coup, on se retrouve avec au total douze circuits vraiment sympathiques. L'aspect de la piste fait donc énormément penser à WipEout, avec tout le plaisir que cela apporte. Les virages relevés, des successions de virages en dévers qui se prennent «plein gaz», des épingles de tunnel, des sauts de cinq cents mètres ! Un vrai bonheur.
Si les voitures sont très futuristes dans leur conception, elles sont parfois d'un look rétro. Cet anachronisme les rendant fort sympathiques et surtout très bien modélisées, avec des reflets de carrosserie absolument magnifiques, notamment lors d'explosions, abondantes il faut le dire. Chaque véhicule possède ses caractéristiques propres (accélération, vitesse, blindage, armement, maniabilité, adhérence…) qui permettent à chacun de trouver volant à sa mesure.
Concernant l'armement, car armement il y a, vous avez à disposition un canon à plasma ou laser, au choix, monté d'origine sur votre voiture, auquel viennent s'ajouter les bonus récoltés sur la piste. Ces bonus sont très variés : bouclier, réparation, missile à tête chercheuse, mines, roquettes, et sûrement bien d'autres, mais dans le feu de l'action, il n'est guère facile de tout noter… D'autant plus qu'à vingt sur la piste (au moins au départ !), avec des bonus à la pelle qui se régénèrent à chaque tour… ça canarde pas mal ! Du coup, votre énergie vitale peut s'évaporer en un tour pour les plus malchanceux. Ici encore, l'inspiration a été bonne, avec des stands régénérateurs de vie, mais sur les circuits les plus longs, les bonus de vie sont vite repérés grâce à des couleurs propres à chaque effet. Le jeu se décompose en modes arcade, championnat (qui permet de débloquer des circuits et des voitures), contre-la-montre et enfin le fameux réseau, à huit en réseau local ou sur Internet.
Dethkarz s'annonce donc fameux, certes pas très innovant, mais d'une réalisation remarquable et d'une excellente prise en mains (pour ceux qui auraient essayé la démo de PC Soluces n°21 : la jouabilité a été largement améliorée). Reste donc à attendre la sortie officielle pour en avoir le cœur net.

François







1 - Les virages sont parfois un peu relevés… Imaginez le même à plat !
2 - Les voitures sont parfaitement modélisées, avec un modèle physique très proche d'un bout de bois et néanmoins très agréable.
3 - Certains bonus procurent des effets vraiment surprenants.
4 - Les pistes sont entièrement modélisées dans un environnement et des décors très riches.
5 - C'est pas passé loin de mes fesses…
6 - Les effets de tunnel sont à l'image du reste : rapides et fluides.

fois un
le
rfaite-
un
roche
on-
urent
re-
rement
ironne-
riches.
de mes
sont à
s et

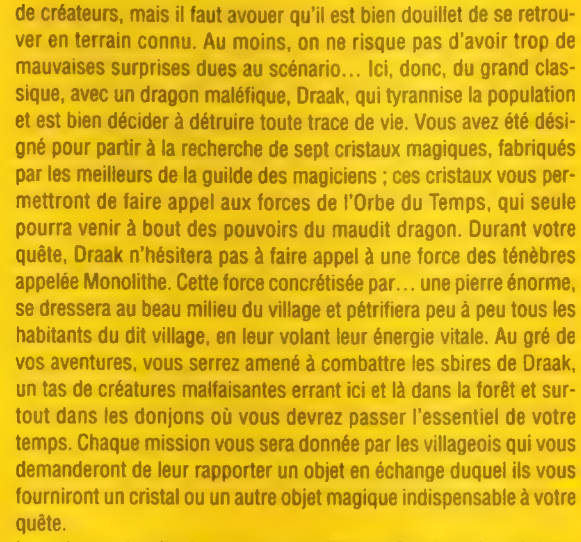


DARKSTONE

Éditeur / distributeur : Delphine Software International
Genre : jeu de rôles - Date de sortie : mars 99

Si les jeux de rôles (RPG) fleurissent sur les consoles, on ne peut pas en dire autant des PC. Ici, outre le fait d'avoir le mérite d'exister (ce qui n'est déjà pas mal), Darkstone est bien français, oui ! Face à des machines de guerre comme Final Fantasy VII, notre RPG national semble tout à fait prêt à relever le défi.

PC Solutions
Vidéo sur le CD



DArkstone est un RPG dans la plus pure tradition Heroic Fantasy. Certes, cet univers a déjà largement inspiré nombre de créateurs, mais il faut avouer qu'il est bien douillet de se retrouver en terrain connu. Au moins, on ne risque pas d'avoir trop de mauvaises surprises dues au scénario… Ici, donc, du grand classique, avec un dragon maléfique, Draak, qui tyrannise la population et est bien décider à détruire toute trace de vie. Vous avez été désigné pour partir à la recherche de sept cristaux magiques, fabriqués par les meilleurs de la guilde des magiciens ; ces cristaux vous permettront de faire appel aux forces de l'Orbe du Temps, qui seule pourra venir à bout des pouvoirs du maudit dragon. Durant votre quête, Draak n'hésitera pas à faire appel à une force des ténèbres appelée Monolithe. Cette force concrétisée par… une pierre énorme, se dressera au beau milieu du village et pétrifiera peu à peu tous les habitants du dit village, en leur volant leur énergie vitale. Au gré de vos aventures, vous serrez amené à combattre les sbires de Draak, un tas de créatures malfaisantes errant ici et là dans la forêt et surtout dans les donjons où vous devrez passer l'essentiel de votre temps. Chaque mission vous sera donnée par les villageois qui vous demanderont de leur rapporter un objet en échange duquel ils vous fourniront un cristal ou un autre objet magique indispensable à votre quête.

Lors du combat final, vous devrez affronter Draak en face-à-face. avec tout de même l'aide de L'Orbe du Temps, afin de restaurer la paix dans le monde…

Voici donc le scénario, pas exceptionnellement original, mais qui néanmoins devrait fournir toutes les bonnes ficelles d'un RPG digne de ce nom.

DES CHIFFRES, DES CHIFFRES !

Bon, vous aimez les chiffres, vous aimez savoir ce qui vous attend, vous allez être servi.

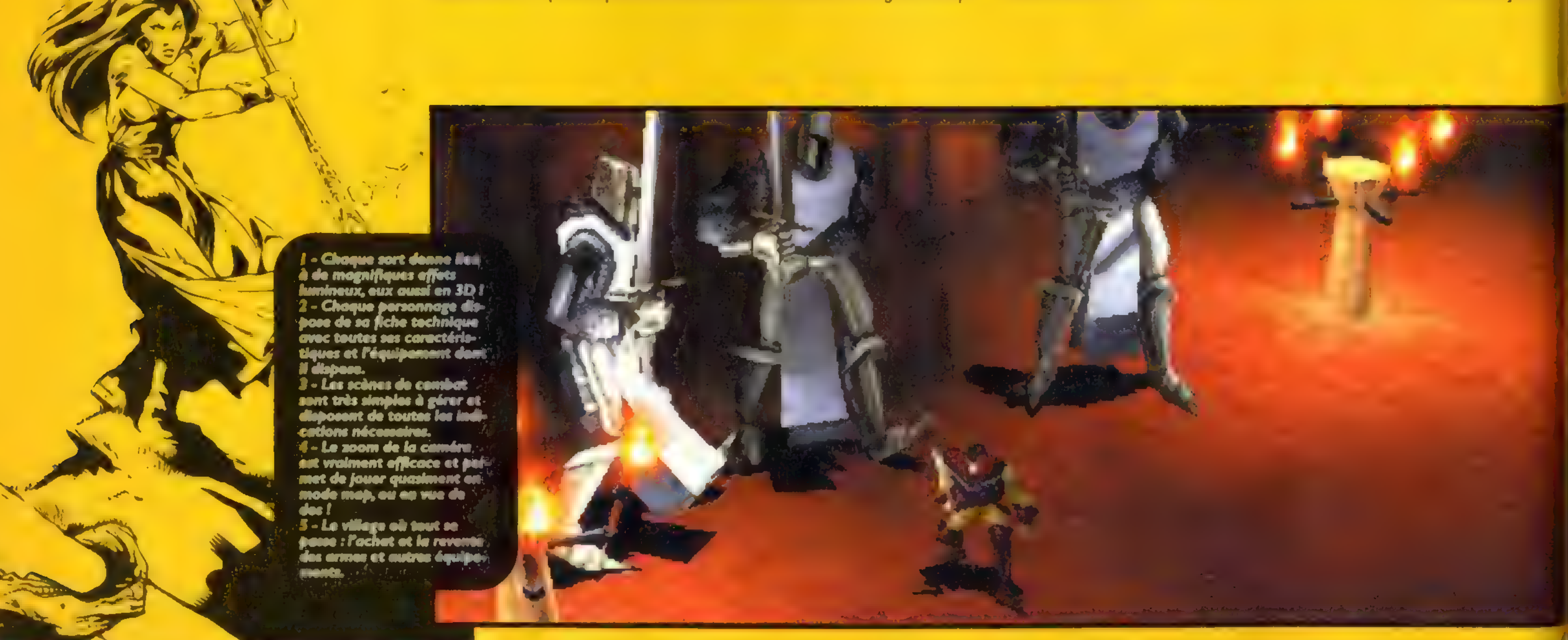
Tout d'abord un brin de technique. Le moteur 3D développé pour l'occasion est manifestement très performant, générant un bouquet d'effets visuels. Le plus impressionnant d'entre eux est l'éclairage en temps réel de toutes les surfaces en fonction de la source et de l'angle de caméra ! Vraiment impressionnant sur un RPG. La caméra est justement hyper mobile, et vous pouvez zoomer, changer d'angle et tourner autour des personnages, en temps réel. Ceci permettant de pouvoir observer les scènes comme bon vous semble, sans vous soucier des décors. Chaque mission sera composée de quatre niveaux de donjons. Au total, cela nous fait trente-deux niveaux de donjons, mais entièrement recalculés au début de chaque partie. Vous obtenez ainsi une infinité de possibilités, et chaque quête sera différente des précédentes.

Les personnages que vous incarnerez sont classés en quatre castes : guerriers, voleurs, magiciens et prêtres, en version mâle ou femelle. Vous pouvez contrôler un ou deux personnages selon votre goût. Sachant qu'à deux, il faudra partager les points d'expérience… En tout cas, l'ordinateur se chargera intelligemment de votre compagnon tandis que vous dirigerez votre perso à vous. Chaque personnage dispose d'une fiche de caractéristiques avec tous les détails habituels aux RPG, force, vie, âge, magie, expérience et tout et tout. Outre les bonnes vieilles méthodes de combat à la hache ou autre arme de votre choix, la magie interviendra pour une bonne part dans vos aventures. Tous les personnages disposent de pouvoirs magiques, avec au total trente-deux sorts (attaque, défense, soins, effets...). Sur les vingt-deux armes disponibles, certaines seront combinables avec la magie afin d'obtenir des effets dévastateurs. Cela ne sera pas de trop pour venir à bout de tous les ennemis que vous pourrez rencontrer dans les couloirs des donjons. Au total, quatre-vingt-six créatures seront présentes, toutes issues du même univers maléfique de Draak.

La représentation en 3D des personnages offre un autre avantage, des plus appréciables : l'équipement dont vous disposez est directement visible à l'écran durant le jeu ! Et on peut dire que les costumes sont vraiment beaux.

Voilà, vous savez tout sur ce jeu. Ce qui est sûr, c'est que tout est très beau, très simple à utiliser, et que l'univers Heroic Fantasy a encore de beaux restes !

((François



1 - Chaque sort donne lieu à de magnifiques effets lumineux, eux aussi en 3D !
2 - Chaque personnage dispose de sa fiche technique avec toutes ses caractéristiques et l'équipement dont il dispose.
3 - Les scènes de combat sont très simples à gérer et disposent de toutes les indications nécessaires.
4 - Le zoom de la caméra est vraiment efficace et permet de jouer quasiment en mode map, ou en vue de dos !
5 - Le village où tout se passe : l'achat et la revente des armes et autres équipements.

ngle d
st juste
et tour
de pou
soucie
de don
s, mai
ez ains
s précé

castes
femelle
re goût
En tout
hon tan
age dis
uels au
bonne
e choix
es. Tous
l trente
x armes
l'obtenir
bout de
oirs de
, toutes

age, de
ctement
es sont

est très
ncore de
nçois



STARSIEGE

Genre : [illegible] - Éditeur / distributeur : [illegible] - Date de sortie : mars 9[illegible]



Vidéo sur le CD

Starsiege arrive ! Enfin, depuis le temps qu'on en a entendu parler ! Ceux qui ne jurent que par Earthsiege ou Mechwarrior vont pouvoir bientôt se dégourdir les pattes.

Longtemps concurrent de la série Mechwarrior, Earthsiege revient. Mais on passe l'éponge, on n'en parle plus : les développeurs ont appelé cette nouvelle mouture Starsiege volontairement pour la distinguer de la série initiale. En dehors de ça, c'est toujours une histoire de gros torses qui, à défaut d'être velus, sont solidement blindés, un jeu de mechs, quoi.

Je suis sûr que les fans d'Earthsiege sont en train de hurler à la minute présente, alors je rectifie la fin de ma dernière phrase : «un jeu d'Hercs, quoi». Vous serez donc à bord de l'un de ces fameux Hercs, du côté des Cybrids ou de l'Alliance en fonction de la campagne choisie. Petresun, devenu empereur de L'empire Humain, s'attaque à la planète Mars après avoir exploité la terre. Et le voilà qui persécute les pauvres colons martiens qui se sont rebellés. Ces derniers, jusqu'à présent masssacrés par la police de l'empereur, ont découvert une technologie alien qui leur a permis de mettre au point des armes dévastatrices. L'espoir est donc revenu chez les rebelles et vous, Harbec, allez leur donner un coup de main. Vous irez tester vos nouvelles armes sur neuf planètes aux environnements dissemblables au cours d'une trentaine de missions en solo. Quand vous en aurez fini avec elles, un éditeur de missions vous permettra de prolonger le plaisir et vous pourrez affronter jusqu'à vingt joueurs sur le serveur de Sierra sur Internet. Graphiquement, Starsiege est très différent d'Earthsiege. Les robots sont représentés par des textures très réussies et s'avèrent esthétiquement «audacieux» par rapport à ceux des versions précédentes. Ils sont par ailleurs plus petits et vont plus vite. La présence de seize clans dans le jeu apporte une diversité visuelle accrue. La prise en main est simplifiée à l'extrême et parmi les nouveautés, plus besoin de commander le torse de votre robot en plus des jambes, ce qui augmente la manœuvrabilité de ces monstres blindés. On vise à la souris et on fait avancer/reculer et pivoter à l'aide des touches fléchées. Graphiquement, l'ensemble est très soigné, l'action se révèle plus rapide qu'avant et les effets spéciaux sont nombreux.

Vous pouvez équiper vos Hercs de manière complète, comme c'est la tradition. Les débuts sont toujours un peu ingrats, d'autant que les ennemis sont bien vicieux, mais on finit rapidement par pouvoir se concocter un engin avec des paramètres techniques aux petits oignons. Le choix des armes est d'ailleurs un facteur primordial pour accomplir les objectifs. Mais avec trente véhicules à votre disposition, vous devriez trouver chaussure à votre pied dans ce jeu très attendu.

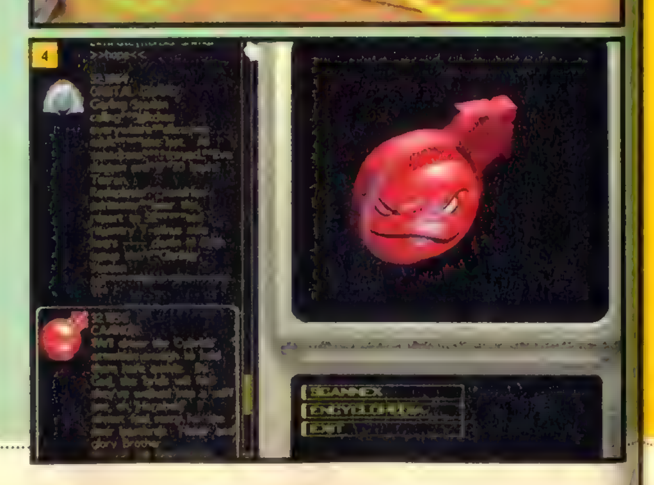
«Luis







1 - Vous avez le choix entre seize escadrons différents.
2 - Certaines armes produisent des halos lumineux impressionnants.
3 - Le zoom est indispensable pour jouer les snipers à distance.
4 - Un énorme manuel historique sera fourni, mais vous disposerez également d'une encyclopédie très complète dans le jeu.



ALPHA CENTAURI

Éditeur/distributeur : Sierra / Cendant Software
Genre : simulation - Date de sortie : janvier 99

ALpha Centauri est le jeu de gestion/stratégie développé par Sid Meier pour faire suite à son mythique Civilization, qui lui a apporté gloire, fortune et femmes (tiens, j'ai une idée, et si je me mettais à la programmation ?).
Cette fois-ci, il faudra gérer un groupe de colons (ceux qui ont quitté la Terre à la fin de Civilization), dont les attributs de développement dépendront de leur système politique (le groupe des écolos exploitera mieux la nature, à titre d'exemple).
Des capacités de production ultramodernes permettront de réaliser des machines de guerre modulables (on pourra créer des unités en choisissant le moteur, l'armement, le blindage...), de l'unité de reconnaissance au missile atomique. La gestion de l'environnement est plus poussée que celle de Civilization, car si on exploite encore la nature (mines, champs agricoles, capteurs solaires...), on peut tout aussi bien surélever ou abaisser le relief, provoquer un raz-de-marée ou une vague de sécheresse partout sur la planète...
Outre le fait de s'affronter entre eux, les colons terriens devront lutter contre les habitants de la planète, dotés de pouvoirs psychiques leur permettant de contrôler une unité adverse.
Malgré tout, ce qui m'inquiète un peu, c'est que je n'ai pas été impressionné par cette beta version, car le charme de Civilization semble avoir disparu : Sid est-il encore le Meier ?

«Jeff



CLOSE COMBAT 3

Éditeur / distributeur : Micrososf
Genre : Wargame - Date de sortie : février 99

LAids baigners rachouchka. Nanoujna darmourch. Isboui patrôle. Ahhhh. Non, ce n'est pas un pétage de plombs de ma part, ni un essai de traduction du manuel de Deo Gratias (je ne m'appelle pas Champollion et de toute façon je pense que lui-même n'y serait pas arrivé, mais c'est une autre histoire). Non, ces citations cabalistiques sont tirées de l'ambiance sonore du prochain Close Combat 3, le wargame de Microsoft, qui a la peau dure.
C'est en effet la «Campagne de Russie» de la Seconde Guerre mondiale que l'on pourra jouer dans ce wargame en temps réel hyperréaliste où l'on entend les voix des soldats russes et allemands crier comme dans la «vraie vie où l'on meurt».
À vrai dire, on ne sait pas trop ce qu'ils gueulent : j'ai mal, qu'est-ce que je fous là, des filles et à boire, y'a quoi à la télé ce soir ? Je sais pas, vous non plus, mais il nous reste quelques mois pour perfectionner notre allemand et notre russe car le jeu ne sort pas tout de suite. Ouf.
Si l'ambiance sonore est beaucoup plus couleur locale qu'avant, les évolutions de Close Combat 3 seront assez mineures, avec des graphismes en haute résolution toujours aussi fins, un nombre très important de types d'unités (de la mitrailleuse lourde Popov modèle 43 au Mortier de 45 modifié...).
Comme toujours, les unités sont en partie autonomes et peuvent refuser le combat ou même fuir selon leur moral. D'ailleurs, le jeu commençant au moment de la percée allemande et de la débâcle russe (il y a déjà trois millions de soldats russes faits prisonniers), le moral des troupes «bolcheviques» sera aussi élevé que mon compte en banque, c'est-à-dire proche du zéro absolu.
Close Combat 3 s'annonce donc dans la continuité des précédentes versions et ne devrait pas dépayser les amateurs du genre.

«Jeff





Redline

Genre : Action
…uteur : Accolade / Electronic Arts
Date de sortie : février 99



Redline fait à nouveau parler de lui. Cela faisait plusieurs mois que ses développeurs restaient cachés dans leur studio sans nous donner la moindre nouvelle, et puis enfin, ils nous ont apporté une nouvelle mouture de ce jeu à la frontière de Quake et d'Interstate 76. Un constat s'impose : l'attente était justifiée !

Redline se déroule en 2066, alors que des gangs motorisés s'affrontent pour la suprématie en dehors des dômes urbains. Votre but ultime est de devenir le chef de votre gang, mais pour cela, il faudra mener à bien la douzaine de missions qui vous seront confiées. Ces dernières se déroulent dans un premier temps à bord de votre véhicule, et vous sont présentées par le biais d'une scène cinématique utilisant le moteur du jeu, dans la lignée d'Interstate 76. Mais vous pouvez quitter votre voiture à tout moment pour vivre une expérience plus proche des Doom-like. Le mot d'ordre de ce jeu semble être destruction et ce ne sont pas les explosions apocalyptiques vous éblouissant au point de rendre l'écran uniformément blanc qui viendront mettre un frein à cette ambiance hautement défoulatoire. Comme dans tout jeu d'action de ce type, les armes ont été le centre d'intérêt des développeurs, et ils ont réussi à innover dans ce domaine pourtant maintes fois exploré. En plus des armes conventionnelles, mitrailleuses et autres lance-roquettes, dotées ou non d'un mode sniper, on trouve un fusil-hélicoptère vous permettant de vous envoler pour éviter les assauts des véhicules ennemis, des fusées aveuglantes, et même une arme permettant d'éjecter les pilotes ennemis de leur véhicule pour le leur voler !

Outre ces armes originales et dévastatrices, le joueur pourra comparer les caractéristiques des nombreux véhicules mis à sa disposition : voitures armées jusqu'aux jantes, véhicules blindés, motos caparaçonnées façon Tron... Leur gestion vous demandera un minimum de stratégie, puisque le jeu prend en compte la localisation des dommages. On voit d'ailleurs les engins se dégrader au fur et à mesure du déroulement de l'action : le pare-brise s'étoile, le capot se plie, la voiture en prend un coup dans l'aile... Et c'est là que l'arme permettant d'éjecter les pilotes hors de leur véhicule prend tout son sel, puisqu'elle permet de récupérer une voiture neuve sans problème. Cependant, rassurez-vous, en cherchant un minimum, on trouve des voitures abandonnées ne demandant qu'à être menées au front !

Le jeu en réseau n'a pas été oublié, et l'on pourra s'adonner aux joies de la destruction jusqu'à seize de concert, que ce soit via un réseau local ou par Internet grâce au site NetAccolade. Pour ce qui est de la technique, on notera le support de la plupart des cartes accélératrices disponibles en ce moment.

Yann

1 – Et voici le héros, tout beau tout bronzé !
2 - En multijoueur, ça tournera vite au cauchemar...
3 - Et hop ! Un effet pyrotechnique.
4 - Les ennemis sont vraiment très laids !
5 - Pour canarder, ça canarde !
6 - L'état des voitures se devine aisément...













DELTA FORCE

Éditeur / distributeur : Sierra / Cendant Software
Genre : simulation - Date de sortie : janvier 99



La Delta Force est une unité militaire tellement secrète que le gouvernement américain refuse d'en admettre l'existence. Ceux qui en font partie viennent de corps d'armée comme les bérets verts ou les rangers. C'est l'un des membres de cette mystérieuse Delta Force qui a fait office de conseiller technique dans le but d'offrir plus de réalisme au joueur. Si vous connaissez Spec Ops, c'est un peu le même principe sauf que là, vous devez réaliser vos objectifs tout seul la plupart du temps. Vous devrez, tout au long de cinq campagnes et d'une quarantaine de missions, faire tous les sales boulots possibles et imaginables aux quatre coins du globe. À vous de vous infiltrer chez les terroristes et les trafiquants de drogue pour saboter leurs installations. D'aller sauver des otages ou d'escorter le président de l'Indonésie quand sa cote de popularité et ses chances de survie sont aussi réduites que celles d'Ophélie Winter si elle se pointait dans la rédac. Tout ça pour dire que ce n'est pas gagné d'avance. Votre arsenal vous permettra de donner la mort de plusieurs manières, rappelez-vous qu'un couteau de survie ne fait pas de bruit et qu'une grenade peut faire beaucoup de dégâts. Les différentes vues à la première et troisième personnes vous permettant de ne rien perdre du spectacle. Graphiquement, c'est une forme de régression technologique pour NovaLogic, qui semblait avoir définitivement abandonné le Voxel (technique qui consiste à réaliser le sol ou les objets à partir de pixels mis en volume, le résultat ressemblant à des petits cubes empilés les uns sur les autres) au profit de la 3D polygonale, comme dans Mig 29. Eh bien non, c'est reparti, Delta Force est en Voxel, du moins le terrain. Je m'attendais à pire, or, seuls les décors en deuxième plan arborent quelques «crêtes» familières. À proximité, l'effet Voxel se fait bizarrement relativement discret. Une nouvelle occasion de jouer au "petit soldat", qui sera disponible au mois de février.

«Luis



WARZONE 2100

Éditeur / distributeur : Eidos
Genre : wargame temps réel - Date de sortie : mars 99

ET revoici donc Eidos à l'assaut du wargame en temps réel, en 3D cette fois-ci. Warzone 2100 prend place après l'Effondrement. L'Effondrement, c'est la destruction quasi totale de la Terre après une attaque nucléaire déclenchée par le système Nasda, un satellite équipé d'ogives destinées à contenir la menace chinoise (...). Mais quelqu'un a piraté le système et déclenché l'Armageddon. Passé vingt ans de réclusion aux tréfonds des abris antiatomiques, les humains reviennent à la surface pour s'affronter, parce que tout le monde sait que l'homme est débile. Bref, c'est un bon prétexte pour nous inviter à nous entretuer en temps réel tout au long de trois campagnes.

Pour ce qui est du jeu, rien que de très banal mais néanmoins efficace car éprouvé depuis des années : on commence par créer sa base, puis on engage des recherches en vue de créer, de construire et d'envoyer au front de nouvelles unités. Mais là où se situe «l'originalité» du jeu, c'est que l'on aura à sa disposition différentes parties de véhicules qui pourront être assemblées de diverses manières pour tenter de créer les unités les plus létales : véhicules légers équipés de mitrailleuses, tanks lourds transporteurs de troupes ou de blindés, hovercrafts ultra rapides pour effectuer des raids aquatiques, ou encore supports aéroportés. Bref, quelle que soit la situation à affronter, on pourra disposer des unités adéquates pour peu que les recherches soient bien dirigées. Dans les niveaux les plus avancés, on sera même en mesure de créer des unités autonomes dotées d'une intelligence artificielle, capables de diriger d'autres unités plus simples, leur indiquant les cibles à attaquer ! Les détecteurs pourront repérer l'ennemi avant qu'il ne prenne conscience de votre présence, et les brouilleurs viendront perturber leurs radars. Reste à voir si la 3D permettra, justement, d'y voir assez clair.

«Yann



ROLLCAGE

Genre : course
Editeur / distributeur : Psygnosis
Date de sortie : mars 99



Vidéo sur le CD

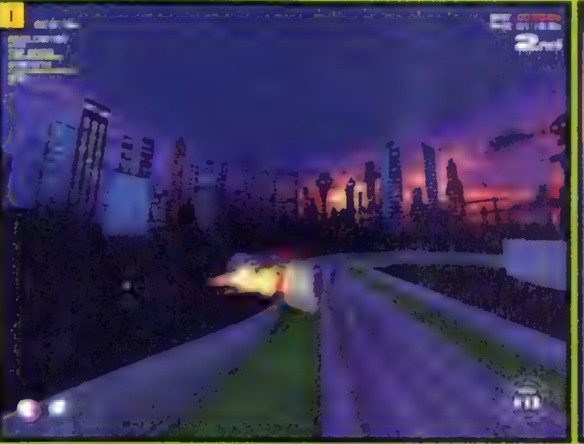
On le sait, Psygnosis adore l'arcade et la vitesse. Aussi, personne ne s'étonnera que son prochain titre, Rollcage, vous propose de vivre des expériences encore plus intenses que dans la série des WipEout !

Tout l'intérêt de ce jeu tient dans le concept original des véhicules que l'on peut diriger. En effet, ces derniers disposent de roues tellement énormes qu'ils peuvent aussi bien rouler à l'endroit qu'à l'envers, les voitures ne possédant ni toit ni plancher stricto sensu. Lors des accidents et des tonneaux qui en découlent, on finit donc toujours par retomber sur ses roues, ce qui rend les courses encore plus rapides et déjantées. Pire, on peut rouler aussi bien sur la piste qu'à travers le décor : murs, toits des tunnels... Les voitures ne sont jamais arrêtées et continuent à foncer quoiqu'il arrive. On peut même foncer à travers le décor pour projeter des débris sur la piste et ainsi ralentir ses poursuivants ! Comme dans WipEout, on aura accès à divers bonus, qui nous permettront de finir premier si tant est que l'on sache s'en servir à bon escient et que les adversaires n'en fassent pas autant. Des missiles, des mines, des turbos... L'attirail complet du jeu de course Arcade à la sauce Psygnosis.

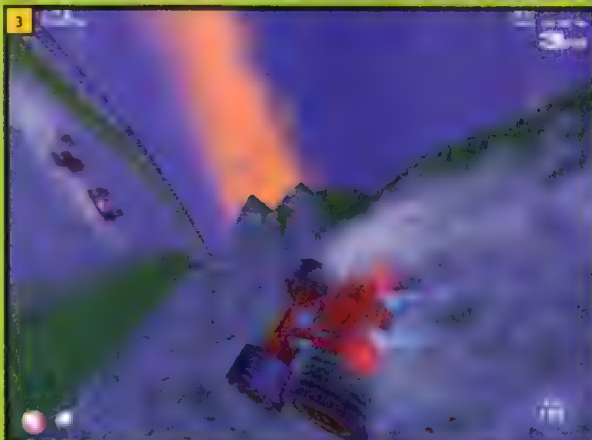
Côté bagnoles, on aura accès à six modèles différents, ce qui permet de trouver en général le véhicule de ses rêves. Les courses, elles, se répartissent sur un total de vingt circuits de la façon suivante : dix pour les trois championnats, quatre pour la course de la mort, trois pour le mode Multijoueur, deux circuits cachés et un circuit d'entraînement. Et Dieu sait que l'entraînement aura son importance, ne serait-ce que pour comprendre comment repartir après un accident, lorsque l'on a perdu tout sens de l'orientation ! Fort heureusement, une touche permet de remettre la voiture dans le bon sens lorsque l'on est vraiment dépassé par les événements. Et les bonus ne vous aideront pas à garder la tête froide, notamment le trou du ver, qui permet d'échanger sa place avec le concurrent qui est devant, ou le gauchissement temporel qui ralentit tout le monde sauf le possesseur du bonus, et qui, de plus, fait onduler l'écran de façon proprement hallucinante. Bref, voici un jeu de course typé arcade très intense et que l'on attend vraiment impatiemment !

((Yann

1 - Le turbo est très (trop ?) efficace !
2 - Des effets spéciaux spectaculaires !
3 - On peut vraiment rouler partout !













LANDER

Éditeur / distributeur : Psygnosis
Genre : arcade - Date de sortie : mars 99

LAnder est développé dans les studios de Psygnosis à Manchester par une équipe très jeune. Le point fort de ce jeu réside dans le pilotage du vaisseau que vous dirigerez sur quinze planètes du système solaire avec trente-cinq missions. Vous allez avoir trois ou quatre modèles au long du jeu, mais ils ont tous en commun une inertie et un comportement très particuliers. Tout vient du mode de propulsion principal. Vous avez un gros réacteur sous le vaisseau, que vous utilisez par impulsions plus ou moins longues en fonction de l'altitude que vous voulez prendre et vous dirigez l'inclinaison dans toutes les directions, à l'aide de la souris ou du joystick. Il n'y a pas de stabilisateur, on redescend vers le sol plus ou moins doucement en fonction de la gravité de la planète à la surface de laquelle on évolue.

Les armes sont soit ramassées, comme les munitions et le blindage, sous la forme de bonus éparpillés dans le niveau, soit achetées avec votre argent durement gagné en remplissant des contrats en tant que mercenaire pour le compte de sociétés privées. Graphiquement, le moteur est efficace et le jeu sera accéléré par le biais de Direct3D, mais également optimisé en Glide pour les 3DFX.

Mais s'il y bien un truc qui m'en en a mis plein les yeux et les oreilles, c'est la vidéo d'intro en MPEG 2 accompagnée par une musique carrément bien pêchue en Dolby Digital 5.1. Eh oui, Lander est l'un des premiers titres à sortir sur DVD-ROM et à en tirer parti. Il sera bien sûr également disponible sur CD-ROM «classique». Sur DVD, vous aurez le loisir de choisir différents angles de caméra pendant les séquences cinématiques ainsi que la langue dans laquelle vous voulez afficher les sous-titres et les infos.

Luis









ELIMINATOR

Éditeur / distributeur : Psygnosis
Genre : arcade - Date de sortie : janvier 99

ADapté de la console de Sony, Eliminator est donc un jeu d'arcade bourrin en 3D comme les affectionne Psygnosis, à la frontière de WipEout pour la vitesse et les sensations, Crazy Ivan pour les commandes complexes mais complètes, et Tunnel B1 pour le concept. Vous y incarnez un prisonnier de guerre du futur, envoyé, malgré les conventions de Genève, dans des arènes pour servir de cobaye aux armes de l'ennemi. Vous voici donc bientôt à bord d'un vaisseau, fonçant vers la sortie. Sur votre passage, vous devrez éliminer (d'où le titre savamment choisi) tous les robots, tourelles et vaisseaux ennemis, soit plus de trente créations originales. Fort heureusement, vous aurez une douzaine d'armes à votre disposition pour massacrer en toute quiétude ces amas de métal belliqueux tout au long des différentes arènes (huit niveaux et huit étapes par niveau). Encore que le mot arène ne soit pas des mieux choisis, puisque ce sont plutôt des labyrinthes. Passons. Bref, il vous faudra maîtriser rapidement les quatre vaisseaux mis à votre disposition pour terminer chaque circuit à temps. Bref, on réfléchira peu, et l'on tirera plus de missiles que de conclusions. Pour s'éclater de façon plus radicale encore, on pourra s'adonner aux joies du jeu en réseau en se connectant jusqu'à huit. Voici donc un jeu qui s'annonce classique, bourrin, primaire mais hautement défoulant et jubilatoire. Mais attendons un peu de savoir, avant de nous prononcer, si les joueurs autres que les fans d'adrénaline et de vitesse pourront y trouver leur compte.

Yann



ALIEN VS PREDATOR

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : REBELLION / FOX INTERACTIVE ; GENRE : DOOM-LIKE - DATE DE SORTIE : MARS 99

ÇA LAISSE RÊVEUR. IMAGINEZ UN PEU ALIEN CONTRE PREDATOR, LES POSSIBILITÉS DE CARNAGE. QUEL ESPRIT ASSEZ TORDU A-T-IL PU RAPPROCHER CES DEUX CRÉATURES ? LAQUELLE SURPASSERA L'AUTRE EN SAUVAGERIE ?



Vidéo sur le CD

Après avoir vu les deux à l'œuvre, j'avoue avoir du mal à me prononcer. Mais pour répondre à la première question, cette idée trotte dans la tête de la Fox depuis un moment déjà. Trois ans et demi, à vrai dire. À l'époque, les membres de Rebellion qui ont planché sur le développement d'Aliens Vs Predator venaient de finir ce titre sur console Jaguar, avec le sentiment d'avoir laissé des tonnes de choses derrière eux, en grande partie pour des raisons techniques. Aujourd'hui, la technique a évolué et presque tout est possible. Certains Comics ont également exploité l'idée de cette opposition entre ces deux célèbres extraterrestres.

Qu'est-ce qu'Aliens Vs Predator peut bien apporter de nouveau dans l'univers déjà bien peuplé des Doom-like ? Pour commencer, un moteur nouveau, fait maison, qui est très impressionnant en capacités d'animation comme en termes d'effets spéciaux. Les lieux que j'ai pu voir sont classiques, avec des dédales de couloirs mal éclairés et tout en intérieur, mais lorsque les trente-six énormes niveaux qui composent le jeu seront terminés, vous serez parfois en extérieur et surtout, vous traverserez des environnements qui rappellent les films. Mais ce qui est familier par-dessus tout, ce sont les personnages et les bruitages qui, émotionnellement, vous rappellent irrésistiblement les originaux.

L'autre élément qui va distinguer Aliens Vs Predator de tout ce qui s'est fait dans le genre, c'est d'avoir un système de trois en un. Qui pensez-vous incarner dans le jeu ? Alien, le Predator ? Les deux ? Ben oui, les deux, et même les trois puisque vous pouvez choisir de jouer aussi un marine. Alors, je ne vous dis pas que vous allez avoir trois jeux, la progression dans les niveaux se fait de la même manière quel que soit le héros choisi, mais au niveau de l'interface, des capacités de chaque personnage et du comportement des ennemis, ça change carrément tout ! Les programmeurs ont voulu mettre le paquet sur l'ambiance, faire en sorte que vous maculiez le fond de votre slip au bout de cinq minutes de jeu. Et pour le coup, c'est réussi. L'ambiance est vraiment flippante, l'ensemble est très sombre et la musique pesante.

Si on prend le marine, on se retrouve avec la mitraillette sulfateuse en train d'avancer, un œil rivé sur le compteur Geiger qui vous indique les mouvements des aliens. Aliens qui vous foncent dessus à toute allure ; ils sont ultra rapides et leurs blessures projettent des giclées d'acide qui finissent de vous achever. Si vous choisissez d'être un Predator, l'interface change. Vous disposez d'armes de haute technologie, avec l'étonnant viseur triangulaire et une console sur l'avant-bras. Vous pouvez vous rendre invisible et adopter deux types de vision infrarouge, l'une faisant ressortir les humains et l'autre les aliens. Dans ce mode, les aliens sont imprévisibles, ils ont la capacité de se mouvoir sur les murs et plafonds comme s'il s'agissait du sol et sont hyper agressifs. Lorsque vous recommencez un niveau, ils ne se trouvent pas aux mêmes endroits que la première fois.

Mais le plus jubilatoire, c'est sûrement de jouer les aliens. Là encore, l'interface change radicalement. Vous avez deux modes de vision et votre angle de vue est considérablement élargi. Les déplacements donnent le tournis tant ils sont rapides et vos armes sont vos seules griffes, votre bouche «extractible» et votre queue. Croyez-moi, c'est bien suffisant pour recouvrir les murs d'hémoglobine en quelques secondes après avoir éparpillé les morceaux de tout ce qui bouge «façon puzzle». Voici un produit qui est loin d'être conventionnel et a de quoi faire face à la concurrence. On est impatient de le tester en réseau parce qu'alors là, en réseau... **Luis**

1 - La modélisation des personnages a parfois demandé l'utilisation de 2000 polygones.
2 - Là, c'est le «Medicomp» qui sert à se soigner, comme dans le film.
3 - La vue infrarouge vous permet de mieux distinguer les aliens.
4 - Splouitch !!!


1


2

3

4



QUEST FOR GLORY V DRAGON FIRE

Genre : Aventure
Éditeur / distributeur : Cendant
Date de sortie : janvier 99

LE dernier épisode de la saga des Quest for Glory remonte maintenant à… longtemps et manifestement les auteurs n'étaient pas décidés à s'arrêter en si bon chemin. Il faut dire, seulement quatre épisodes, alors que d'autres en sont déjà au huitième… Quoiqu'il en soit, voici tout de même Quest for Glory V : Dragon Fire. Le titre de ce volet trouve son origine dans l'intro du jeu : tout bonnement magnifique ! Un dragon maléfique veut détruire une ville, mais les habitants réussissent à le chasser en dressant de grands monuments magiques autour de la ville (enfin, ça y ressemble). Longtemps après, des traîtres décident de renouer avec les forces du mal en réveillant le dragon et en tuant le roi. Un seul être est capable de contrecarrer ces plans machiavéliques : vous, comme par hasard. On commence à le voir venir, ce coup-là…

Vous voici donc embarqué dans l'aventure. Vous devez tout d'abord choisir votre personnage parmi un guerrier, un voleur et un prêtre. La gestion du héros tient plus du jeu de rôles que du jeu d'aventure proprement dit. Il faut donc compter avec les points de vie, de force, d'agilité, d'intelligence et tout ce qui va d'habitude avec les jeux de rôles. Les déplacements se font à l'aide des touches directionnelles et le curseur se commande à la souris. Les graphismes sont en simili 3D. Il vous faudra discuter avec tous les personnages de la ville, qui est tout de même assez grande pour se perdre rapidement. On a un peu l'impression de se retrouver quelques années en arrière, que ce soit au niveau de l'interface qu'à celui de la représentation… Pas très réjouissant. Mais comme il ne s'agit que d'une preview, il faut encore attendre avant de se déclarer. *((François*





MACHINES

Genre : stratégie temps réel
Éditeur / distributeur : Acclaim
Date de sortie : janvier 99

LA vague des jeux de stratégie temps réel et tout en 3D se confirme puisqu'Acclaim elle-même s'y met avec Machines, qui s'annonce comme un jeu très intéressant. Le titre du jeu n'est pas trompeur puisqu'à l'origine de Machines il y a la conquête de l'espace par les hommes qui, ne pouvant voyager directement en hyperespace, ont envoyé toutes sortes d'appareils de colonisation entièrement automatisés pour préparer le terrain en attendant de trouver le moyen de voyager eux-mêmes. C'était bien pensé, si ce n'est que les hommes n'ont jamais réussi à voyager en hyperespace et que les machines, laissées à elles-mêmes, se sont développées grâce à leur programmation intelligente (une chose est sûre, ces machines n'avaient pas de Windows à bord, sinon elles auraient fini en tas de ferraille quelques minutes après leur atterrissage sur les planètes à coloniser).

Elles se sont donc développées mais malheureusement, sont aussi entrées en concurrence : on se retrouve donc avec quatre camps de robots qui luttent pour coloniser des planètes. Les graphismes 3D sont assez amusants, avec des unités inspirées parfois d'animaux terrestres (le «Robot Singe» frappe le sol pour déclencher une onde de choc dévastatrice), il y a des armements très efficaces comme le missile atomique ou le Vortex, qui aspire toutes les unités dans les parages et l'on pourra se battre à la fois sur les planètes, à boro des vaisseaux spatiaux utilisés pour la colonisation, et dans les bâtiments des bases.

Contrairement à Battlezone, Machines sera plus facile d'utilisation car l'interface permettra aux joueurs de jouer en 3D mais de facon identique à un quelconque Starcraft, même s'il est possible de changer de caméra pour entrer dans une Machine et voir ce qu'elle fait. *((Jeff*







ROLLERCOASTER TYCOON

Éditeur / distributeur : Hasbro Interactive
Genre : gestion - Date de sortie : mars 99

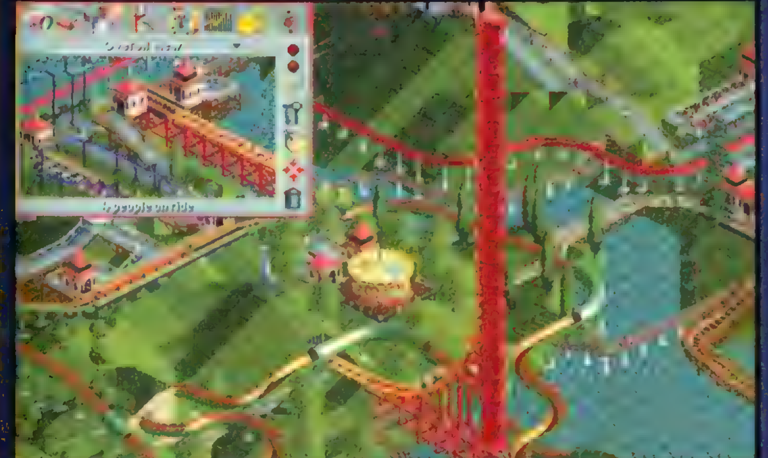
QUI n'a jamais rêvé d'avoir son parc d'attractions à lui ? Avec des grands huit partout, oui, c'est ça, partout ! Euh, moi, j'ai le vertige... alors les grands huit... moyen... malade. La solution miracle, à ce genre d'envie, pour ceux qui auraient le vertige, ou pas les moyens d'acheter Mickey Land en entier, est le dernier volet des Machepro Tycoon : Rollercoaster Tycoon.

Vous voici donc propulsé dans le monde merveilleux des parcs d'attractions, mais attention, pas n'importe quel parc. Ici, point de manège pour les ch'tits n'enfants, uniquement du «méga huit» (la taille au-dessus des «grands»), pour les cœurs bien accrochés.

Dans la lignée des autres Tycoon, vous partez de pas grand-chose : un bout de terrain, de l'argent, et des idées plein la tête (enfin, normalement). Les menus sont habituels et les amateurs du genre ne seront pas dépaysés. Il vous faut donc tout construire : les attractions, les routes qui y mènent, les entrées, sorties, et tout ce qui fait la vie d'un tel parc. Les types de manège disponibles sont tout de même conséquents si l'on considère que ce ne sont jamais que des grands huit... Vous aurez droit aux versions «train de la mine», «suspendu», «monorail», «en voiture» et tout ce qui est imaginable. La construction des tracés se fait avec des morceaux de rails type et c'est à vous de faire le circuit. Si vous n'êtes pas architecte, il se peut que vous passiez un petit moment là-dessus... À force de faire pousser des rails dans tous les sens, arrive un moment où tout finit par s'emmêler. Cela peut donner des choses très belles comme des amas de ferrailles inextricables. Rollercoaster Tycoon s'inscrit donc dans la lignée de ses petits camarades de gestion. Mais ne faudrait-il pas savoir s'arrêter, un jour ?

François









PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Éditeur / distributeur : Intelligent Games Software / Psygnosis
Genre : golf - Date de sortie : février 99

À nouveau mois, nouveau jeu de golf. C'est un peu comme une tradition, chez nous les Quakers, on a un proverbe qui dit : «Nous les Quakers, on a un proverbe sur tout». Ceci étant, ce nouveau «Pro 18 World Tour Golf» nous vient de Psygnosis et semble magnifiquement réalisé.

Pour changer un peu de ce qui se fait habituellement, les concepteurs ont opté pour un univers télévisuel. C'est-à-dire que le jeu se déroule exactement comme un tournoi de golf à la télé. Pour les commentaires en version française, je ne sais pas si on aura droit à Nelson, mais les intervenants originaux sont de vrais journaleux de CBS et BBC.

Graphiquement, Pro 18 se trouve sur le haut du panier, avec un moteur 3D et un rendu des parcours tout à fait saisissant. Pour le prestige du jeu, il fallait bien choisir ses courses ; nous avons donc : The Royal County Down, Gary Player Lost City Course, et Cœur D'Alène. Ces parcours ont été fidèlement rendus, tout comme les joueurs, entièrement «motion capturés».

Les différents modes de contrôle du swing suivent la mode, avec un swing en quatre clics permettant de mieux coller à la réalité d'un véritable golfeur, réalisant un véritable swing, sur un véritable terrain. Dans le même esprit, un mode de contrôle à la souris a été ajouté, pour plus de convivialité, mais avec un inconvénient inhérent à ce genre de contrôle : il faut être un expert en la matière et non un fin metteur au point comme cela peut être le cas avec des paramètres à régler pour réaliser un beau coup.

Quoiqu'il en soit, Pro 18 semble avoir pris le parti du jeu très vivant, associé à des grands noms du milieu golfique, et à des graphismes très soignés. Maintenant, il faut voir s'il reste assez de place sur le marché du jeu de golf.

François



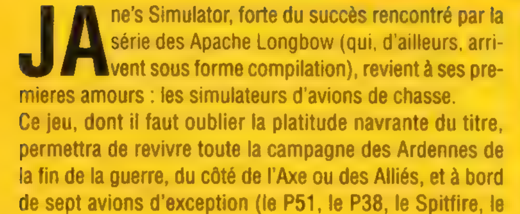
PEUGEOT GRAND TOURING

Genre : course
Éditeur / distributeur : Elite / Ubi Soft
Date de sortie : janvier 99

PEugeot Grand Touring n'a de Peugeot que le nom d'un modèle de voiture inclus dans le jeu français. Nous avons réalisé cette preview à partir d'une version définitive, mais pas française. Donc, pas de 406 pour l'instant. Le moteur graphique développé est absolument magnifique. On dirait du Gran Turismo (Playstation), mais sur PC : donc encore plus beau avec nos grosse cartes 3D ! Vraiment très beau, avec des reflets dans tous les sens et des voitures très bien modélisées. Au départ, vous n'avez accès qu'à deux modèles : une Z3 et une autre, japonaise. Ces voitures, pourtant performantes dans la réalité, s'avèrent ici un peu délicates à piloter. Pour ce qui est du modèle «physique», il s'agit là d'une autre paire de manches. Ma foi, ce sont des voitures de série auxquelles on aurait retiré l'huile des amortisseurs. Ce qui nous donne un objet roulant monté sur ressorts, mais en aucun cas des amortisseurs dignes de ce nom. Le comportement des véhicules ne semble donc pas à la hauteur de leur aspect. Il existe un mode Arcade et un autre plus orienté simulation, mais toujours avec les mêmes problèmes... Vous pouvez alors paramétrer tous les éléments de la voiture, à condition de ne pas vous endormir devant les menus de réglages, où aucun dessin ou schéma ne vient enrichir l'écran... Très pauvre. Les réglages sont les traditionnels, carrossages, rapports de boîtes, hauteur de caisse et autre répartition du freinage. La version française bénéficiera peut-être d'une réalisation améliorée, ou encore d'un modèle physique mieux étudié, car pour l'instant on ne peut pas dire que cela soit vraiment plaisant à jouer, et même si on aime se prendre au jeu, on reste sur sa faim.

François





WORLD WAR II FIGHTERS

Genre : simulateur de vol
Éditeur / distributeur : Jane's Simulations
Date de sortie : début 99

JAne's Simulator, forte du succès rencontré par la série des Apache Longbow (qui, d'ailleurs, arrivent sous forme compilation), revient à ses premieres amours : les simulateurs d'avions de chasse.

Ce jeu, dont il faut oublier la platitude navrante du titre, permettra de revivre toute la campagne des Ardennes de la fin de la guerre, du côté de l'Axe ou des Alliés, et à bord de sept avions d'exception (le P51, le P38, le Spitfire, le Me 109....).

Pour se différencier du raz-de-marée des simulateurs concurrents, World War II Fighters proposera une partie documentaire grâce à un musée, que l'on pourra visiter et qui proposera des photos et des films sur les avions, les véhicules et les événements clés de la période.

On devrait aussi avoir à notre disposition un éditeur de missions assez poussé qui permettra de placer les armées, d'éditer des objectifs complexes, avec même la possibilité de mettre en place des événements en fonction de l'évolution du combat.

Pour ce qui est des graphismes, la version que nous a envoyée l'éditeur semblait un peu dépouillée au niveau du paysage avec des villes plutôt simplifiées (enfin, celles que j'ai trouvées) mais rien à dire sur les avions, représentés de façon excellente, et les explosions, superbes.

L'ensemble du jeu semble donc de qualité et ce sera sans doute un très bon titre.

Jeff















LES TESTS

où l'on vous apprend comment ça marche

Vous remarquerez que, contrairement à la concurrence, nous ne traitons pas le cas de la belle Lara. La raison en est simple : le jeu est déjà en magasin, et les gros fans ne nous auront pas attendus pour se ruer dessus. Quant aux autres, le bouche-à-oreille et la lecture entre les lignes leur permettront sans aucun doute de se faire une idée juste de la qualité du produit. Mais comme nous sommes PC Soluces, vous trouverez bien sûr la solution du jeu dans ce numéro. C'est que nous n'avons pas chômé ces dernières semaines, car si le nombre de bons jeux est plutôt réduit, ces derniers sont suffisamment impressionnants pour nous coller à l'écran durant des heures. Le maître-mot ce mois-ci aura été Half-Life, qui a animé de nombreuses soirées ici. Aucun doute, ce jeu est un hit incontournable, qu'il vous faut absolument posséder. Nous, on n'attend plus que Team Fortress II, le add-on de ce chef-d'œuvre de Sierra, pour ne plus fermer l'œil de la semaine !

Rodolphe aura tenu parole, puisqu'il ne vous expliquera plus comment décoder les notes des jeux. C'est moi qui vais le faire tout de suite. Si un jeu a plus de 90 %, c'est que c'est un top certifié qui nous a emballés comme pas possible. Entre 80 et 89 %, c'est un très bon jeu, que l'on achèterait sûrement si on avait assez d'argent pour ça. Entre 70 et 79 %, le jeu est bon, mais souffre de quelques défauts désagréables (animation saccadée, graphismes pauvres, durée de vie limitée, attachée de presse affreuse...). En dessous de 70 %, autant passer votre chemin. Si le jeu a moins de 50 %, c'est qu'il nous a vraiment énervés. S'il a moins de 30 %, c'est que l'éditeur s'est foutu de notre gueule ou qu'il nous a envoyé un CD vierge. S'il a 0 % c'est qu'il vient de chez Cryo.

C'est simple, non ? En plus, vous avez droit à un récapitulatif des icônes un peu plus bas, pour tout comprendre du jeu sans avoir à lire notre prose, ce qui vous reposera ou vous permettra de jouer à Half-Life ! *Yann*

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 29 JANVIER (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-NEUF)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

 JEU D'ARCADE : 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !

 JEU D'ARCADE / AVENTURE : TOMB RAIDER, DEATHTRAP DUNGEON, DIE BY THE SWORD, MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).

 JEU DE COURSE : PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE SCREAMER RALLY, MOTORHEAD, RED LINE RACER...

 DOOM-LIKE : JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : QUAKE II, JEDI KNIGHT, DUKE NUKEM 3D...

 JEU DE RÉFLEXION : 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉ PAR MYST OU SAFE CRAKER.

 JEU DE RÔLES : GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF). EX. : FALLOUT, LANDS OF LORE 2...

 SIMULATION : JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, F1 RACING SIMULATION — MAIS PAS PROST GRAND PRIX !).

 SPORT : DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 98, NBA '98, NHL '98 — DONC UNE VERSION PAR SAISON, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).

 STRATÉGIE / WARGAME : PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (PANZER GENERAL, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, INCUBATION, CIVILIZATION II).

 STRATÉGIE TEMPS RÉEL : GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, ALERTE ROUGE, DARK COLONY, TOTAL ANNIHILATION...).

 GESTION : OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 2, SIM CITY 2000, CÆSAR 2, DUNGEON KEEPER...).

 DIVERS : TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

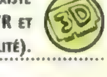
Il existe aussi des icônes techniques...

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER SIMULTANÉMENT SUR LE MÊME PC. 

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL. 

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET... 

TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER. 

INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE TROIS CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2 ET VOODOO RUSH), POWER VR ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX, SOIT LA QUASI-TOTALITÉ). 

PC SOLUCES sur le CD

QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

LE JEU DU MOIS : BALDUR'S GATE

Half-Life est le meilleur jeu de l'univers. C'est simple, on passe notre temps à y jouer en réseau. Entre deux tests et trois articles. Mais on écrit vite et on joue bien. Forcément, on s'entraîne. Le seul défaut du jeu, c'est Jeff. Ce sale traître passe son temps à se planquer comme un collabo en 45 et à nous shooter avec l'arbalète. C'est un sniper dans l'âme qui ne jure que par le frag. Il ne joue pas pour s'amuser mais pour se prouver qu'il est capable de buter toute la rédaction. Et il y arrive. Sale traître comme il est, il nous démoralise, et on est obligés de le frapper pour de vrai. Il fait moins le fier quand François fait ses gros yeux. Et comme c'est un planqué, il se permet d'élire Baldur's Gate dans notre dos.



Cela dit, c'est vrai que Baldur's Gate est un jeu de rôles magnifique et palpitant. N'empêche, c'est Jeff qui l'a testé, et c'est rien qu'un gros traître de sniper. Lui ferez-vous confiance ?











Les produits Lucas sont quasiment irréprochables et Rogue Squadron est un produit Lucas. Voilà, tout est dit, z'avez plus qu'à regarder les photos et aller l'acheter.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

les stars de la war

J'aime bien commencer par des onomatopées du genre «tata, tatata tata, tatata !» ; mais personne ne comprend jamais rien. Là, par exemple, c'était le générique de Star Wars. Vous ne l'avez pas reconnu ? Bon, ben, laissez tomber, je le ferai plus, c'était juste pour vous communiquer l'enthousiasme que procure cette célèbre musique, même après l'avoir entendue des milliers de fois. On ne l'avait pas testé dans le numéro de décembre, le jeu est sorti et vous vous êtes méfié ? Vous avez raison, il faut se méfier des jeux qui sortent avant d'avoir été testés, mais là vous auriez pu déjà l'acheter parce que Rogue Squadron, c'est bien.

Pour le meilleur et pour l'Empire

L'action se déroule entre La Guerre des Étoiles et l'Empire Contre-Attaque. Vous êtes dans la peau de Luke Skywalker, au sein de l'escadron Rogue. Cet escadron est célèbre pour la hargne et le courage suicidaire dont font preuve les membres qui le composent. C'est Wedges Antilles, pilote émérite, qui est l'origine de la légende. En prenant le commandement de cette unité de X-Wing il a sélectionné les meilleurs pilotes en éliminant les plus faibles grâce à un entraînement aux limites du possible et en acceptant des missions irréalisables. Il est présent dans le jeu et vous devez d'ailleurs le délivrer dans l'une des missions. Vous retrouverez également Chewbacca et Han Solo, qui viendront vous donner des coups de main à l'occasion à bord du Faucon Millénaire. En dehors de ça, le reste c'est de la science-fiction, les missions ne sont pas toutes basées sur des objectifs «historiques». Après tout, on s'en tape le coquillard, faites péter les lasers !

C'est moi qui l'ai fait !

Rogue Squadron répond à une forte demande de fans de Star Wars qui, après la sortie de Shadows of The Empire, regrettaient de ne pas avoir eu d'autres missions identiques à la première. Si vous avez joué à la démo, vous savez de quoi je parle : c'est la première mission du jeu, on y dirige un Snow Speeder sur Hoth et on doit conclure en faisant chuter un AT-AT à l'aide d'un câble de remorquage, comme dans le film. Il y a des tas de gens qui disent que c'est la seule mission intéressante du jeu, il y en a même qui ne l'ont acheté que pour ça et, à force de tanner Georges, il a dit : «alors, vous voulez en bouffer du Snow Speeder et du X-Wing ?». Les gens, y z'ont dit : «Oui ! Oui ! Vas-y, Georges, envoie les forces de l'Empire à nos trousses, tout ce que tu peux trouver» ; et comme Georges était bon mais surtout passablement exaspéré de reçevoir des tonnes de mails, il a fait Rogue Squadron. Blague à part, j'exagère à peine, c'est peut-être la première fois que le public, vous, est à l'origine de la création d'un jeu. Mais tant qu'à faire «pareil», il fallait faire «mieux» que Shadows of The Empire : plus d'explosions, plus d'effets lumineux, plus de vaisseaux amis et ennemis, plus de planètes, le tout encore plus joli. Alors, Georges (ses amis l'appellent Dieu) l'a fait.

Voir Corellia et mourir

Vous allez devoir vous trimbaler sur seize planètes différentes, certaines connues comme Corellia, Tatooine ou Kessel, d'autres un peu moins, comme Kyle II. Le tout au long de dix-huit missions (plus une bonus, «La tranchée de l'Étoile Noire», yep !), qui sont pour la plupart très longues. La tranchée de l'Étoile Noire est aussi irréalisable que dans le film avec des tourelles dans tous les sens et des chasseurs qui viennent vous foncer dessus pour mieux venir vous canarder par-derrière après avoir fait demi-tour. On a eu beau s'acharner pour prendre une photo du moment où on voit le missile partir dans les conduits d'aération, on s'est fait zigouiller avant ; tant pis, je réessayerai après le bouclage. Ici, on a carrément l'impression d'être dans le film. Les graphismes sont soignés et les vaisseaux, comme les bâtiments, très bien réalisés. Les environnements sont très différents et les combats en majorité localisés au niveau du sol. N'est pas wipE'out" qui veut, vous ne pouvez, et ne devez, pas piloter à vitesse subliminale, c'est déjà limite trop rapide avec un V-Wing ou un X-Wing lorsqu'il s'agit de dégommer des fan-



1

2

3

4

5

6

8

7

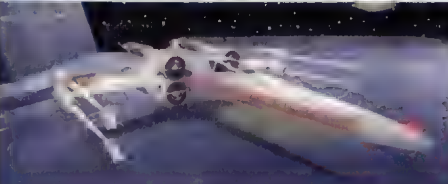
MONSIEUR! LES DEVASTATORS
APPROCHENT DE LA CITÉ!

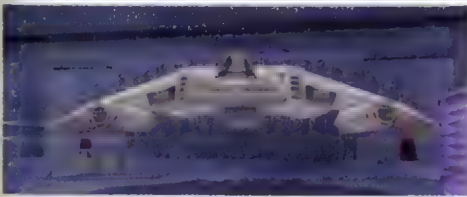


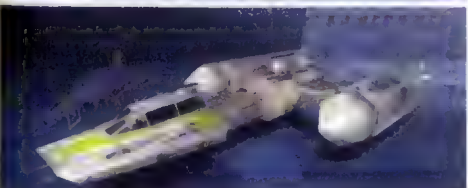
1 - Il y a même des bateaux, du jamais vu dans la trilogie !
2 - Les quadripodes sont toujours aussi impressionnants.
3 - Les explosions sont très réussies.
4 - Chaque ville possède sa propre architecture.
5 - On se croirait vraiment dans le film.
6 - Les tableaux de bord laissent à désirer, par contre.
7 - Les Devastators sont parmi les pires trucs à attaquer.
8 - Pas pratique pour piloter mais ça en jette, non ?

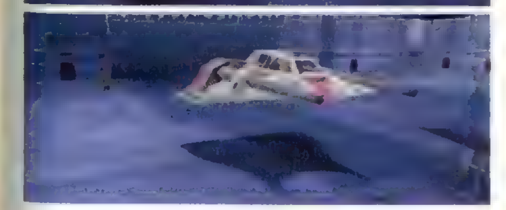
Voici tous les vaisseaux de l'Alliance, hormis le Tie-Fighter : Le Faucon Millénaire, Le X-Wing., Le V-Wing., L'Y-Wing., Le Speeder.











tassins ou des petites cibles. Les fans de X-Wing Vs Tie en seront pour leurs frais : fini l'espace et la simulation, bienvenue sur le plancher des vaches en plein jeu d'arcade. Rassurez-vous, vous retrouverez vos chers Tie-Fighters et Tie-Bombers, mais avec beaucoup de troupes et de «walkers» au sol. Mais bon, au cas où le message ne serait pas passé, c'est de l'arcade, on s'amuse. On n'a pas besoin de serrer les dents en priant que l'absence de gravité vous sauve, d'envoyer des messages à ses coéquipiers et d'étudier longuement des cartes de briefing avant de se lancer. La prise en main de Rogue Squadron est immédiate, je l'ai fait essayer à plusieurs personnes, en trois secondes, on maîtrise le truc. Le gameplay est impeccable, c'est un aspect très important chez Lucas, qui fait tester ses jeux à des dizaines de personnes pendant le développement. Ça se sent, les vaisseaux sont maniables, réagissent au quart de poil, mais gardent un comportement et des limites qui leur sont propres. Ainsi, vous ne pouvez pas faire de loopings avec la plupart d'entre eux et seuls le V-Wing et le X-Wing disposent d'un «Afterburner»- celui du V-Wing est d'ailleurs assez exceptionnel. L'interface est également dépouillée à l'extrême, vous disposez d'un radar sommaire qui se colore en partie pour vous indiquer la direction des objectifs primordiaux au long de votre progression. Simple et efficace. Un indicateur de dégâts et un autre pour vos réserves d'armes secondaires, basta. On est en vue externe par défaut, et c'est bien ainsi pour deux raisons. Les manœuvres à proximité du relief sont parfois trop délicates pour que l'on puisse se permettre d'être approximatif. D'autre part, les cockpits sont loin d'être beaux et bénéficient d'une représentation très simpliste, on se rabat donc sur la vue externe, bien plus commode et dotée d'un viseur très pratique. Il y a bien sûr d'autres vues mais elles sont quasiment injouables, c'est juste pour la frime et montrer aux copains «t'as vu mon Y-Wing de profil, il est beau hein, on voit même la traînée des réacteurs».

Chewbacca CHOISIR...

Il n'y a pas une foultitude de vaisseaux disponibles, mais l'armement change en fonction des objectifs de missions. Vous entendrez votre R2 D2 hurler à bord de votre X-Wing, vous verrez votre canonneur de queue (bien qu'il ne tire pas) dans le Snow Speeder qui s'appelle simplement Speeder dans le jeu, car il n'évolue pas uniquement au-dessus de Oth, la planète glacée. Il y a aussi l'excellent A-Wing, le V-Wing (qui n'est pas présent dans la trilogie) et les bombardiers Y-Wing, qui sont toujours aussi cauchemardesques à piloter face à une escadrille de Tie-Fighters. Il faut de tout pour faire un monde, et pour en détruire un aussi... Vous n'avez pas toujours le choix entre plusieurs vaisseaux pour réaliser une misison donnée. Il faut être réaliste, un X-Wing vole trop vite pour être utilisé contre des cibles immobiles au sol et un Speeder est le seul capable de lancer ses câbles pour abattre des quadripodes. Lorsque le modèle est imposé, dites-vous que c'est pour de bonnes raisons, on ne fait pas du Dogfight avec un Star Destroyer.

Les missions sont d'une grande diversité. De longueur variable, elles s'articulent en plusieurs temps, ponctués par des scènes cinématiques qui utilisent le moteur du jeu, avec des événements calculés aux petits oignons pour vous tenir en haleine et bien vous stresser. Plusieurs missions d'escorte vous sont proposées : vous devrez protéger une navette pendant qu'elle va recueillir des prisonniers ; mais il vous faudra aussi immobiliser un train ou bombarder des spatioports. Le tout en des lieux étonnants, comme les chantiers d'AT-AT, et de toute beauté. Outre l'exotisme des villes, on peut voir les Storm Troopers s'enfuir, des Land-Speeders affolés, ou des Speed-Bikes. Vous retrouverez aussi des véhicules comme les yachts, les navettes impériales ou l'étrange vaisseau des Hommes des sables. Quoiqu'il arrive, si c'est rouge et que c'est sur le radar il vaut mieux le liquider. Les constructions par exemple, cachent parfois des bonus d'armement qui vous seront utiles dans les missions suivantes. Vous passez ainsi de la torpille de base, syndiquée et tout, à la torpille à neutrons améliorée qui part direct à la rencontre de tout ce qui bouge. C'est parfois très difficile, sutout qu'on n'a que trois vies et que l'on ne peut pas sauvegarder en cours de mission. Mais il n'y a quasiment rien d'irréalisable, d'autant que vos coéquipiers ne sont pas des bras cassés. Et d'ailleurs, vos copains, vous devrez les bichonner : plus vous leur accordez d'importance, leur donnez de coups de main ou venez les tirer d'affaire, plus ils vous rendront la pareille. Si vous vous la jouez trop individualiste, ils se contentent de se charger des objectifs et basta ; quand ils ne vont pas carrément se dégourdir les jambes dans le patelin d'à côté pour boire des godets de beaujolais nouveau (qui n'est pas terrible cette année, soit dit en passant). Vous avez donc intérêt à veiller sur vos alliés autant que sur vos objectifs.

Y A-T-IL UN ROBOT CHIRURGIEN DANS LA SALLE ?

On choisit sa «monture» dans un hangar, on passe d'un vaisseau à l'autre à l'aide du joystick et, surprise, on voit le Faucon Millénaire entre le Speeder et le Y-Wing, mais on ne peut pas le choisir. Comme on ne fait pas les choses à moitié chez PC Soluces, on a envoyé Léo en reportage chez Lucas en Californie pour savoir pourquoi on voit le Faucon Millénaire dans le hangar, juste le temps de baver en passant devant, sans avoir la possibilité de le conduire ; hein ? Pourquoi ? En fait, on a répondu à Léo que le Faucon était là «pour faire joli» ; alors, Léo a sorti son pistolet à neutrons. Le programmeur s'est mit à bredouiller que c'est un vaisseau tabou, une légende volante, on ne peut pas le voir mourir (ce qui ne manquera pas d'arriver si on le place entre les mains d'un joueur). Inspiré par un passage de l'encyclopédie de Star Wars, Léo se met à tirer en direction des jambes du programmeur en lui lançant un jovial «Danse pied-tendre !» dont il a le secret, tandis que ce dernier exécute une splendide démonstration de claquettes pour sauver ses guiboles tout en hurlant «D'accord, j'avoue ! En récoltant suffisamment de médailles d'or et certains bonus dans les missions, on pourra le conduire, le Faucon ! Laissez-moi tranquille maintenant, je vous ai tout dit !».

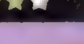
Merci Léo, mais c'était pas la peine d'aller à St-Raphaël, j'ai eu l'info en appelant directement l'attachée de presse chez Ubi Soft, dommage pour le programmeur. Alors, soyez rassuré, vous aurez la joie de piloter le redoutable Faucon Millenium et même, tenez-vous bien, un Tie-Fighter que vous devrez voler à l'ennemi dans l'une des missions ! Et quel pied d'avoir le Faucon entre les mains : il dispose de tourelles qui pointent automatiquement sur l'ennemi le plus proche, ses lasers sont d'une puissance redoutable, tout comme ses missiles téléguidés. Un jeu qui s'avère donc excellent. On prend tout de suite beaucoup de plaisir, un plaisir qui dure. Chapeau, M'sieur Lucas.

«Luis



Développeur - Distributeur : Lucas Arts - Ubi soft

90%





intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★



« **Luis :** Ça faisait longtemps que je ne m'étais pas autant amusé et de l'arcade de cette qualité, c'est rarissime. On ne peut pas décrocher avant de l'avoir fini.

François : C'est le pied, les fans seront comblés. Une très belle réalisation, vraiment. »

(+) Une bonne durée de vie, l'ambiance Star Wars, un «gameplay» extraordinaire.



Un clipping pas gênant mais quand même très présent, les vues internes décevantes. Pas de mode multijoueur. (–)







Sur

NTI
Fa
À SORT
DÉSARM

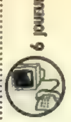
B















INTERPLAY NOUS AVAIT LITTÉRALEMENT ESTOMAQUÉS AVEC FALLOUT, UN JEU DE RÔLES PARTICULIÈREMENT INNOVANT, PUIS DÉÇUS ENSUITE AVEC SA SUITE FALLOUT 2 QUI, BIEN QU'EXCELLENTE, DONNAIT UNE DÉSAGRÉABLE IMPRESSION DE DÉJÀ VU. J'ATTENDAIS DONC DE PIED FERME BALDUR'S GATE, PRÊT À SORTIR LA GROSSE ARTILLERIE AU CAS OÙ LE JEU NE SERAIT PAS À LA HAUTEUR. MAIS MAINTENANT QUE JE L'AI ENFIN ENTRE LES MAINS, JE SUIS DÉSARMÉ ET CONQUIS : BALDUR'S GATE DÉPASSE TOUTES MES ESPÉRANCES !

BALDUR'S GATE

gargantuesque

DEpuis que je fais ce «métier» (en est-ce un quand on joue toute la journée ?), j'en ai vu passer des jeux sur mon PC ! Des jeux plus ou moins beaux, plus ou moins réussis, plus ou moins passionnants.... Baldur's Gate, sans aucun doute, se démarque pourtant du lot et va devenir à mon avis un de ces jeux cultes qui servent de points de référence pour de nombreux joueurs.

À vrai dire, le jeu ne m'a pas emballé tout de suite, car il commence très classiquement et ressemble trop à la série des jeux de rôles Dark Sun de SSI (une autre référence) ou à un Fallout qu'on aurait transposé dans un monde médiéval fantastique. Ce n'est qu'après quelques heures de jeu que la machine Baldur's Gate commence à s'emballer et que le charme prend car on découvre bribe par bribe un univers d'un gigantisme qui laisse sans voix.

ENVOÛTANT

L'histoire se déroule sur les terres des Royaumes Oubliés, un monde très connu et apprécié des amateurs du jeu de rôles Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). Plus précisément, le long de la Côte de l'épée où se trouve la ville de Baldur (au fait, Baldur's Gate signifie «Les portes de Baldur» pour ceux qui auraient pris allemand en première langue). La région est en proie à une crise grave et la guerre menace car il y a des disparitions inexpliquées, des séries de meurtres atroces et surtout une crise du fer : la mine de Nashkel, la principale source d'approvisionnement du précieux minerai ne produisant plus que du fer friable comme de l'argile. Tous les soupçons portent sur le pays voisin d'Amm (moi qui croyais que les Ammish étaient pacifistes...) et il suffirait d'une étincelle magique pour que la guerre éclate.

C'est dans ce contexte tendu que vous entrez en jeu. Vous incarnez le fils adoptif d'un vieux prêtre, Gorion, qui vous a éduqué au sein de Candlekeep, une bibliothèque fortifiée en bord de mer où sont réunis les plus précieux livres du royaume. Malheureusement, ce havre de paix protégé par une barrière magique ne peut plus jouer le rôle d'asile car le mal s'est introduit partout. Gorion décide donc que vous devez vous enfuir car il connaît le secret de votre naissance, il sait que vous êtes le pion clé sur l'échiquier des intrigues qui fera basculer l'équilibre du royaume vers le bien ou le mal.

Ce secret, il faudra beaucoup jouer pour le découvrir et je ne peux vous le dire sans révéler l'intrigue. Ce que je peux par contre vous dire, c'est que vous devrez vivre de nombreuses aventures avant de découvrir la vérité, Baldur's Gate se composant d'une histoire principale, fil conducteur, et de nombreuses quêtes parallèles qui renforcent l'ambiance.







VIE CONSIDÉRABLE

Car en plus d'enquêter dans la mine de Nashkel, de stopper les raids des bandits dans la région, de démanteler le noyautage de la Guilde des marchands, de détruire l'Iron Throne, responsable de tous les maux du pays, et de découvrir vos origines, il y une foule de quêtes facultatives : on aide «Roméo» à retrouver sa «Juliette», on libère une damoiselle du joug d'un mage lubrique, on empêche des chasseurs de saccager une région, on fait la chasse aux zombies qui terrorisent les fermiers... Autant de quêtes qui rendent le monde de Baldur's Gate très vivant et passionnant en rallongeant considérablement la durée de vie. Théoriquement, il faut environ soixante heures pour finir le jeu (plusieurs nuits blanches, quoi), ce qui est considérable, mais si vous voulez tout voir, tout visiter, il vous faudra pas moins de cent heures ; et là, on atteint une durée de vie record dont très peu de jeux peuvent se vanter (à part peut-être Final Fantasy VII).

Dans certaines de ces quêtes, on peut parfois adopter un comportement différent, opter pour un camp ou une cause, pour le bien ou le mal, ce qui influence la réputation du personnage et détermine la fin du jeu. Cette liberté d'action est une très bonne chose car elle n'enferme pas le joueur mais lui laisse entièrement le choix de son destin. C'est moins puéril et bien dans la mouvance de ces jeux actuels où l'on



1 - La fiche du perso : très complète.
2 - Rien de pire que d'être englué dans des toiles d'araignée et sous la pluie, en plus !
3 - L'entrée dans une grotte est toujours angoissante.
4 - La «mamma» dirige les araignées ? J'extermine !
5 - La foudre : pratique pour flamber les Wyverns.
6 - Puisque je vous dis que c'est pas moi qui ai fait ça !
7 - Chaque objet a droit à une description détaillée.
8 - Un trésor : pourvu qu'il ne soit pas piégé !
9 - Le voleur a repéré un piège au sol.
10 - Un magicien s'échappe par une porte dimensionnelle.
11 - Les égouts sont les intestins de la ville : va falloir vermifuger !
12 - Une échoppe de magie : idéale pour acheter des sorts.
13 - Ça tourne au vinaigre : un de mes persos (celui en grisé) vient de mourir.
14 - Un Wyvern attaque une vache. J'ai essayé moi aussi, mais ça ne rapporte qu'un point d'expérience pour tout un troupeau...

peut «jouer le mal», pour s'amuser bien sûr (il faut arrêter de tout mélanger : ce n'est pas parce que j'écrase des vaches dans Carmageddon que je prends ma Clio pour me faire des Charentaises le week-end (sauf si bien sûr elles vont au bal).

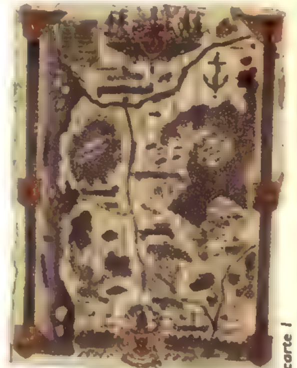
RESPECTÉ À LA LETTRE

Baldur's Gate repose entièrement sur le système d'AD&D. Il ne s'agit pas d'une adaption ou d'une conversion, mais d'une parfaite transposition de toutes les règles d'AD&D. On commence évidemment le jeu par la création de son personnage en choisissant la race, la classe (guerrier, magicien, druide, voleur, barde, paladin...), les talents, les sorts magiques... L'ampleur des choix possibles est impressionnante car rien n'interdit d'avoir un personnage triclasse spécialisé dans un type de magie (illusion, nécromancie ou conjuration de monstres, par exemple). Par contre, il manque quelques races car on en trouve seulement six, parmi les plus classiques comme les humains, les elfes, les gnomes ou les nains ; les géants ou les sang-mêlé (demi-orcs...) sont oubliés.

Mais la phase de création n'est qu'un des aspects de la fidélite aux règles. Baldur's Gate est en effet le premier jeu basé sur AD&D qui respecte le système d'alignement. Lorsqu'on crée son perso, on doit en effet choisir l'alignement, c'est-à-dire la façon dont il réagira avec son environnement par un comportement bon, mauvais ou neutre. Et cet alignement joue un véritable rôle dans le jeu puisque le héros peut être rejoint par cinq compagnons qui peuvent avoir des alignement très opposés, qu'il faudra contrôler. Si vous avez, par exemple, dans la même équipe, un Chaotique Mauvais et un Loyal Bon, les deux types les plus extrêmes de personnages que l'on puisse rencontrer, ce sera comme si vous vouliez essayer de faire se reproduire des chiens avec des chats : va y avoir du sport.

Badlur'Gate en carte

La carte 1 est la carte que vous devriez trouver dans la boîte de jeu et qui donne une idée de la région de la Côte de l'Epée. La carte 2 est la carte à laquelle on peut accéder pendant le jeu : on voit Baldur au Nord-Ouest et chaque petit dessin correspond à une région (Baldur a donc plusieurs régions ou quartiers). Après des dizaines d'heures de jeu, il me reste de nombreux points de la carte inexplorés. La carte 3 correspond à une région spécifique, ici le château de Gnoll que l'on voit tout à fait au sud-ouest de la carte 2. Et un carré vert sur cette carte 3 correspond à un écran de jeu. Vous voyez le délire ?


carte 1


14

carte 2


carte 3

DES DISSENSIONS

Je vous en parle en connaissance de cause car cela m'est arrivé : j'avais recruté deux types à l'allure douteuse (un voleur sournois et un nécromancien fou) qui ne s'entendaient pas du tout avec mes deux autres compagnons de route, deux chevaliers plutôt honnêtes (des scouts en armure, quoi). Ils s'envoyaient sans cesse des moqueries ou des insultes (le magicien draguait la guerrière qui n'aimait pas ça, son mec encore moins) et la tension montait car les deux types louches voulaient absolument se rendre dans une ville que je ne désirais pas rejoindre dans l'immédiat. Tout cela a fini par une baston générale lorsque les deux guerriers en ont eu marre de voir le voleur dérober les bourses des honnêtes gens : il y avait les bons d'un côté, les méchants de l'autre, et moi au milieu qui comptais les points - quand je n'évitais pas les boules de feu.

Cette interaction avec les cinq autres membres de l'équipe qui discutent entre eux est tout à fait géniale, unique même dans un jeu de rôles informatique : c'est la première fois qu'on se sent à la tête d'une équipe composée d'êtres relativement indépendants, et pas de sbires qui ne font que là où on leur dit de faire.

Heureusement, si le héros que vous incarnez a un charisme fort et si vous respectez les désirs de vos compagnons, les choses se passent tout de même assez bien et de toute façon, et si vous voulez vous faciliter la vie : il suffit pour cela de recruter parmi les nombreux «héros à louer» que l'on rencontre dans le jeu, des personnages à tendance honnête, d'autant qu'il y en a pas mal dans le jeu (j'en ai vu au moins une dizaine).

La fidélité aux règles rend aussi la classe des voleurs plus intéressante que dans la plupart des jeux de rôles car ils ont des aptitudes tout à fait uniques qui peuvent rendre de très gros services : détection de pièges et de passages secrets, ouverture de coffres, pickpockets....

En tout cas, une équipe soudée, composée de guerriers, voleurs et magiciens ou druides, devient au combat une véritable machine à tuer ; et il faut très vite se constituer une solide équipe car lorsqu'on quitte



15 · 16 · 17 · 20 · 18 · 19 · 21 · 22 · 23 · 24 · 25

15 - Le bo
plein. Au
16 - Les D
pleine tra
17 - L'ent
des Flami
de cheval
seuls allié
18 - Débu
jeu en co
19 - Vers
retourne
puissamn
fois.
20 - Un n
menté pe
grand no
21 - Les b
tent souv
mins.
22 - Cett
ber en ce
chose sim
mort !
23 - Une
Kobolts i
cousse.
24 - Mais
période
25 - Le s
Baldur.



15 - *Le banquet bat son plein. Au menu : mon équipe.*
16 - *Les Dopplergangers en pleine transformation.*
17 - *L'entrée de la caserne des Flaming Fists : un ordre de chevaliers qui sont mes seuls alliés.*
18 - *Début du chapitre 6 : le jeu en compte 7.*
19 - *Vers la fin du jeu, on retourne à Candlekeep, mais puissamment armé cette fois.*
20 - *Un magicien expérimenté peut connaître un grand nombre de sorts.*
21 - *Les bibiliothèques abritent souvent des parchemins.*
22 - *Cette main qui va tomber en cendres signifie une chose simple : vous êtes mort !*
23 - *Une escouade de Kobolts invoquée à ma rescousse.*
24 - *Maison baroque de la période «dungeonesque».*
25 - *Le soleil se lève sur Baldur.*

Candlekeep, Gorion se fait assassiner et l'on se retrouve seul, pauvre innocent en pleine nature, avec des animaux sauvages qui peuvent tuer au premier coup de dents (ceux qui disent que les loups ont peur de l'homme n'ont sûrement jamais rencontré une horde affamée) et des bandes de monstres redoutables, tout du moins lors des premières rencontres.

Plus de soixante types de monstres

Le bestiaire de Baldur's Gate est à ce propos bien fourni puisqu'en plus des créatures sauvages (ours, chiens sauvages....), il compte pas moins d'une soixantaine de monstres : cela va des squelettes aux Kobolts (hommes-chiens), en passant par les Dopplegangers (qui changent de forme), les Hobgoblins ou les araignées. On trouve même des monstres plus exotiques et dangereux, comme les Basilisks, dont le souffle paralyse, ou les Wyverns, qui sont de petit dragons. Et pour une même espèce, il peut y avoir différentes catégories : les araignées sont ainsi divisées (entre autres) en araignées-Epées équipées d'un dard redoutable ou en araignées-Phasiques qui peuvent se téléporter n'importe où pour frapper à l'improviste.

Non, pas le dragon !

En cherchant bien, on peut même trouver dans l'une des grottes de la région un dragon modèle de luxe, façon Smaug, mais celui-ci est déjà mort, le corps transpercé de flèches, et sa carcasse est en train de pourrir (ça vaut mieux d'ailleurs car, vu sa taille, je ne crois pas que mon équipe aurait tenu plus d'un quart de seconde : il aurait suffi au dragon de s'asseoir dessus pour qu'on parle d'elle au passé).

Aussi terribles que soient ces monstres, ce ne sont pas les adversaires les plus dangereux que l'on puisse rencontrer. La véritable menace vient plutôt des hommes du complot, qui sont tous des guerriers ou des magiciens accomplis. Ces derniers sont d'ailleurs à mon avis les plus difficiles à battre car ils utilisent de façon optimale leurs sorts magiques et comme il y en a plus d'une centaine dans Baldur's Gate, on ne sait jamais trop ce qui va nous tomber dessus.

Parmi les sorts les plus impressionnants, mes préférés sont l'Invocation de monstres (niveau I ou II), qui permet d'en appeler à chaque fois une dizaine en renfort, la Boule de feu, qui enflamme littéralement toute une zone et, bien sûr, l'incontournable Missile magique ; mais on peut aussi faire tomber la foudre sur les ennemis, créer des illusions ou encore charmer un adversaire pour qu'il combatte à vos côtés. Les combats tournent alors vite à un capharnaüm où chacun y va de sa formule magique et de ses flèches empoisonnées.

Comme le jeu se déroule en temps réel, à la manière d'un Warcraft, il pourrait vite devenir injouable car diriger six personnes, lancer des sorts, donner des ordres d'attaque... nécessiterait la greffe de mains supplémentaires. D'autant que pour compliquer le tout, le brouillard de guerre est également pris en compte : un ennemi peut se cacher derrière un obstacle où être hors du champ de vue.

Temps réel avec option

Pour résoudre ce problème, les programmeurs ont eu deux idées toutes simples et efficaces. La première, c'est qu'on peut figer à n'importe moment un combat en appuyant sur la touche «Espace» afin de donner des ordres : on peut ainsi indiquer un déplacement, lancer un sort, choisir une cible..., la seule limitation étant l'impossibilité d'aller dans l'inventaire pour changer l'équipement car dans ce cas, le jeu cesse d'être en pause et le combat reprend (ceci rendra la vie plus dure aux petits malins qui équipent leurs persos en fonction des monstres qu'ils ont en face d'eux en passant tranquillement dix minutes dans l'inventaire en plein combat).

La deuxième idée, tout aussi simple, c'est qu'il est possible d'attribuer quatre comportements de combat à chaque membre : agressif, défensif, neutre et attaque à distance. Ces comportements sont même adaptables à chaque classe : si un personnage est bidasse guerrier/clerc, on pourra lui demander d'être agressif en guerrier afin qu'il rentre dans le tas et défensif en clerc pour soigner ses compagnons.

Multijoueur ? Oui, Multijoueur !

Au chapitre des innovations majeures, Baldur's Gate est aussi le premier vrai jeu de rôles à se jouer en réseau (mis à part les jeux Internet, comme Ultima Online). On vit exactement la même aventure, mais dans ce cas, chaque personnage de l'équipe peut être dirigé par un joueur différent, ce qui permet d'essayer toutes sortes de stratégies de combat : c'est exactement ce que promettait le très attendu Diablo mais qui se révéla décevant (Diablo étant tout juste un bon jeu d'arcade, pas un jeu de rôles (j'aime bien la replacer de temps en temps, celle-là). Là, c'est donc une réussite car on est dans le domaine d'un jeu de rôles pur et dur.

Bon, je vois qu'on arrive à la fin du test et je ne vous ai toujours pas parlé de l'aspect visuel et sonore du jeu. Du point de vue son, c'est excellent : de belles musiques, discrètes donc efficaces, car elles renforcent l'ambiance et ne prennent pas la tête, même après des dizaines d'heures de jeu (tout ce que j'aime) et des voix assez crédibles, bien que parfois un peu caricaturales (il est clair que certains acteurs ont pris des intonations de voix différentes pour jouer plusieurs rôles). Et encore une fois, Baldur's Gate étonne, car on peut choisir la voix de son propre personnage parmi trois voix masculines ou deux voix féminines, ce qui ravira les joueuses, souvent oubliées.

Claque dans la gueule

Pour les graphismes, c'est la «claque dans la gueule» (pour reprendre une citation d'un hot-liner d'Interplay avec lequel j'avais une discussion passionnée sur le jeu) : outre les animations des monstres, les effets de lumière des sorts et le fait que les personnages changent d'aspect en fonction de ce qu'ils portent, les décors sont souvent d'une finesse exceptionnelle, avec une richesse de détails qui laisse pantois ; et surtout, je suis sidéré par la taille et le nombre de cartes que l'on peut visiter. Vous avez toute la ville de Baldur (avec chaque maison à visiter), ses égouts, toute la forêt environnante, deux mines sur plusieurs niveaux, les ruines d'une ville, deux châteaux-forts, des fermes, Candlekeep et ses catacombes, deux villages, le camp des bandits... et j'en oublie.

Quand on sait en plus que chacun de ces niveaux s'étale sur des dizaines d'écrans, vous imaginez la somme colossale d'endroits à visiter (environ 10.000 écrans de jeux, c'est trois ou quatre fois plus vaste que Fallout, qui était déjà un jeu énorme). Franchement, offrir autant de niveaux, si variés graphiquement, dans un jeu, est une chose vraiment très rare car très peu d'éditeurs ont la possibilité de consacrer autant d'argent pour un seul titre ; Baldur's Gate est donc à ce titre d'un rapport qualité/prix jamais vu, pour parler comme les marchands de tapis.

Pour finir, voyons la seule chose que j'apprécie moins dans le jeu, à savoir le sytème d'AD&D, justement. Ce système ancien a certes fait ses preuves, mais il est de plus en plus dépassé. Tenez, regardez le mécanisme des classes : c'est ennuyeux et ridicule. Pourquoi un magicien ne peut-il porter certaines formes d'objets (armure, épée...) ; et un guerrier apprendre la magie ? Ce serait tout de même plus intéressant si chacun pouvait tout faire mais avec plus ou moins de talent, non ? Cela peut paraître un détail, surtout que ça ne nuit aucunement au plaisir de jouer, mais j'imagine ce qu'aurait pu donner Baldur's Gate avec un système de jeu de rôles plus moderne, comme GURPS ; je suis sûr qu'on y aurait encore gagné en plaisir de jeu.

De toute façon, Baldur's Gate comblera tous les amateurs de jeux de rôles qui vont pouvoir se régaler pendant des semaines sur l'un des meilleurs jeux du genre jamais réalisé.

«Jeff

Développeur - Distributeur : Black Isle - Interplay

95 %

Intérêt : ★★★★★
Réalisation : ★★★★★

Jeff : Baldur's Gate possède un charme puissant qui m'a fait déjà fait passer cinq nuits blanches et un week-end complet immobilisé devant mon PC. Le pire, c'est que j'en redemande et que j'attends avec angoisse le moment ou j'arriverai à la fin du jeu car alors, qu'est-ce que je ferais ? Peut-être dormir !

Rodolphe : Le mois dernier, je vous avais dit de boycotter Combat Flight Simulator, cela a dû vous permettre de mettre de l'argent de côté. Voici enfin l'occasion de le dépenser : achetez Baldur's Gate de toute urgence, c'est mon jeu du mois, de l'année, du millénaire !



+ La durée de vie, les graphismes, la richesse de jeu, les combats et le nombre de sorts sont réellement impressionnants.

– Le système d'AD&D sur lequel est basé le jeu n'est pas ce qui se fait de mieux en matière de jeux de rôles. Le scrolling, qui manque de fluidité sur de petits PC.





DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS

Sortira-t-il de l'ombre ?

Looking Glass, à l'origine de titres comme Ultima Underworld ou System Shock, revient au jeu d'action en 3D avec Dark Project qui va vous plonger dans la peau d'un génial voleur. Discrétion, rapidité et dextérité sont les maîtres mots de ce jeu original.

VOICI donc un nouveau Doom-like original, ce qui nous change d'une resucée comme Blood 2. Ici, on joue un voleur au Moyen Âge et de ce fait, on doit agir avec la plus extrême vigilance pour ne pas éveiller l'attention des gardes qui veillent sur les trésors que l'on convoite. Bien sûr, nous sommes seuls face à des armées, et l'attaque franche et directe n'est pas envisageable. En effet, ce jeu aborde le "Doom-like" (avec des guillemets, vous allez voir tout de suite pourquoi) sous un aspect réaliste : pas de sorts de boules de feu ou d'invisibilité, et pas d'armes magiques massacrant à grande échelle. Ici, le héros est plutôt équipé d'un arc, de quelques flèches, d'une matraque et d'une épée, et vogue la galère. Et s'il se fait repérer par les gardiens, il risque de se retrouver submergé par le nombre et de périr en quelques instants. Autant dire qu'il faudra agir comme un vrai voleur en se cachant dans les coins d'ombre, en marchant le plus discrètement possible, et en se débarrassant des gêneurs de façon indécelable. Et c'est en cela que Dark Project se différencie catégoriquement de la concurrence : il faut se déplacer lentement, agir avec discernement et, surtout, ne pas se faire repérer. Pour cela, l'interface se trouve enrichie de quelques touches supplémentaires. Outre la marche et le déplacement latéral, on trouve une avance discrète et l'on a la possibilité de pencher la tête de côté pour jeter un œil dans une pièce sans se faire voir. De plus, la nature du sol est prise en compte : marcher sur la moquette vous rendra indétectable à l'oreille, alors que le pavé ou le dallage fera résonner vos pas... Génial, non ?

Côté armes, on retrouve donc l'épée, qui se manie à la souris un peu à la façon de Die by the Sword (donc difficilement et de façon assez grossière), un arc qui dispose d'un mode Sniper (en maintenant le bouton de tir enfoncé pour atteindre la puissance maximale) et de plusieurs munitions (flèches classiques, flèches à mousse pour créer des passages discrets, flèches inflammables, flèches d'eau pour éteindre les torches et plonger la pièce dans le noir et flèches à eau bénite pour tuer les zombies), mines diverses et variées ou encore une matraque pour assommer les gardes de dos. Votre première mission vous amènera aux abords d'une riche propriété, où il vous faudra dérober un sceptre de grande valeur. Le propriétaire et la plupart de ses gardes se sont absentés, laissant sur place une poignée d'hommes, dont certains sont complètement saouls. Pour commencer, il vous faut subtiliser une clef à un gardien : soit vous l'assommez simplement, soit vous lui volez sa clef en approchant discrètement dans son dos. Une fois dans les lieux, vous pourrez utiliser la carte sommaire que l'on vous a fournie pour trouver la salle du trône et l'objet de votre mission. Vous avancez donc dans les grandes salles vides, neutralisez quelques gardiens, trouvez quelques clefs ouvrant différentes portes, et c'est fini. Un sentiment de joie vous étreint alors, quand vous avez les poches pleines des fruits des divers larcins que vous avez commis sur les lieux pour votre propre compte, et qui serviront à vous équiper en fin de mission. Bref, vous voilà en route pour la suite de vos aventures.

Manque de chance, le commanditaire de votre vol, Cutty, s'est fait enlever par les membres du clan des marteleurs : charge à vous d'infiltrer les lieux et de libérer votre protecteur, tout en sachant que des zombies occupent les lieux ! Bon, après un passage éprouvant pour les nerfs au cœur des mines, vous atteignez enfin les quartiers où sont détenus les prisonniers. Il vous faudra chiper les clefs aux gardiens, et libérer Cutty. Rien que de très habituel pour vous à présent.

À présent que l'on sait que le principe de ce jeu est plutôt bon, voyons la partie réalisation, parce que, les louanges, ça suffit bien ! Hé oui, malheureusement, une fois de plus, nous sommes en présence d'un jeu au concept intéressant desservi par une technique un peu trop limite. Ainsi, le moteur 3D n'est pas des meilleurs, à tel point d'ailleurs qu'après une petite heure de jeu, je me suis chopé une migraine ophtalmique des familles. Ce qui me met déjà de fort méchante humeur. Ensuite, le rendu est assez mauvais, puisque tout se passe dans l'ombre, ce qui fait que l'on ne voit pas grand-chose, et que tout paraît délavé, sans contraste. Moche, quoi. Le rendu des personnages est assez moyen, assez proche de celui d'un Die by the Sword, ce qui n'est pas la comparaison la plus flatteuse. Parlons aussi de l'intelligence artificielle. Là encore, on est à des années-lumière d'un Half-Life et les ennemis se laissent canarder comme des crétins pour peu que l'on soit dans l'ombre, la plupart du temps. D'ailleurs, et c'est là un des gros défauts du jeu, les armes ne semblent pas très puissantes. Autant les attaques de dos sont efficaces, autant les affrontements directs paraissent étranges : je regrette, mais devoir tirer quatre flèches dans la tête d'un garde pour en venir à bout me paraît pour le moins excessif.

En conclusion, on peut dire que Dark Project a pas mal d'atouts pour plaire à ceux qui ne s'attendent pas à trouver un Doom-like bien rapide, mais qu'il deviendra vite exaspérant pour les autres. C'est, en quelque sorte, le premier Doom-like à vous interdire l'action directe et à éprouver votre patience. Pour ceux qui connaissent, on pourrait le rapprocher de Tenchu sur Playstation : un jeu d'action stratégique desservi par une réalisation en demi-teinte. Donc un demi-succès.

Yann



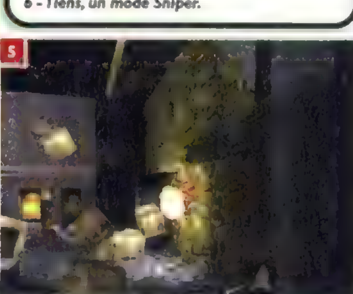






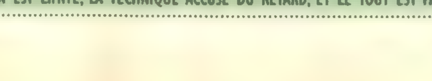


1 - *Être le plus haut possible est la clef dans ce jeu.*
2 - *Seule l'eau bénite viendra à bout des zombies !*
3 - *Les combats à l'épée ne sont pas évidents.*
4 - *Assommer les gardes de dos est la meilleure solution...*
5 - *Les flèches à feu désorganiseront les gardiens...*
6 - *Tiens, un mode Sniper.*





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : LOOKING GLASS/EIDOS



« **Yann :** DARK PROJECT EST CERTES ORIGINAL ET DONNE ENVIE D'ÊTRE DÉCOUVERT, MAIS LA DIFFICULTÉ RISQUE DE VOUS DONNER DES SUEURS FROIDES. DE PLUS, LES ENNEMIS SEMBLENT PARTICULIÈREMENT CRÉTINS ET LES COMBATS SONT POUR LE MOINS CONFUS.

Luis : JE SORS À PEINE D'ALIENS VERSUS PREDATOR ET YANN ME DEMANDE CE QUE JE PENSE DE CE JEU... FRANCHEMENT, JE N'ACCROCHE PAS, CAR TOUT PARAÎT VIEUX ET MOCHE, ET PASSER DES HEURES À ME FAUFILER DANS LES COINS D'OMBRE ME REND NERVEUX. JE PASSE... »

(+) UN JEU ORIGINAL, DES MISSIONS STRESSANTES, UN SCÉNARIO INTÉRESSANT.

(−) LA PRISE EN MAIN EST LIMITE, LA TECHNIQUE ACCUSE DU RETARD, ET LE TOUT EST VRAIMENT DIFFICILE.



Romains, niveau 3

Alors attention, ce montage ne représente qu'un tiers de carte complète. Au nord de la mer, c'était le camp ennemi y en a deux autres, un peu moins grands !

1 - *Zone des mines. Ici, sur ces montagnes on extrait de tou l'or, du fer, du charbon. Pour alimenter les cinq mines qu l'on trouve dans ces environs, il faut beaucoup de nourr Les fermes ne sont pas présentes sur ce morceau de car elles sont plus à l'ouest.*
2 - *Pour agrandir mes frontières, il a fallu que je construise toutes ces tours de garde.*
3 - *Le lieu de débauche : les temples réservés aux dieux ! Il entourés de vignes que les vignerons exploitent lentem Mais les prêtres peuvent envoyer un sort de fertilité pou que ça pousse plus vite !*
4 - *C'est ici qu'ont eu lieu de très grands affrontements. Tou les constructions ennemies sont parties en fumée. On p supposer que cette grande forêt fut jadis l'endroit où l'e nemi récoltait le bois. On peut en effet avoir aussi un g forestier ou plusieurs pour faire repousser d'autres arbr Ces constructions marchent ensemble.*
5 - *Ici, il y avait de très nombreux objets que l'ennemi a per puisqu'il a été détruit. J'ai donc construit des zones où t ces objets sont rangés.*
6 - *La mer. Cette zone n'est pas encore explorée puisque je pas de port. Et n'importe quel bateau pourrait la décou Mais à ce niveau, ce n'est pas vraiment intéressant.*













À LA RÉDACTION, LES MAQUETTISTES EUX-MÊMES ONT JOUÉ À SETTLERS II PUISQU'IL EST SORTI SUR MACINTOSH. TOUT LE MONDE A ADORÉ ET CHACUN LUI A TROUVÉ LES MÊMES DÉFAUTS, QUI RENDAIENT LE JEU ASSEZ LOURD PAR MOMENTS : LA GESTION DES TROUPES ET LES DÉPLACEMENT EN BATEAU ÉTAIENT DES PLUS LOURDS. NON SEULEMENT LES AUTEURS DE SETTLERS III ONT VRAIMENT REPENSÉ À CETTE FAIBLESSE DU JEU, MAIS ILS ONT RAJOUTÉ DES TROUVAILLES INTÉRESSANTES ET BIEN CONÇUES.

DANS Settlers III, vous commencez par sélectionner un mode de difficulté. Ce qui est déjà le premier changement. Mais ce n'est pas une difficulté à la con, des paramètres qui rendraient les combats plus difficiles. Non, le mode de difficulté se ressent dans la géographie des niveaux et dans la population que vous prenez. Et c'est franchement fantastique ; mais nous y reviendrons plus tard.

Prenons la civilisation romaine (mode Facile). Si vous avez déjà joué à Settlers II, vous n'apprendrez pas grand-chose dans ce paragraphe, mais il convient de faire un retour en arrière parce que ça fait longtemps, hein, on a tous vieilli.

Vous commencez sur un terrain avec une tourelle, pas mal d'outils et de ressources. Celles-ci s'épuiseront bien vite si vous n'agissez pas comme il faut, dans un certain ordre.

Tout d'abord, à proximité d'une forêt, il faut construire la hutte du bûcheron et à proximité de celle-ci une scierie (oui, à proximité, pour minimiser les temps de transport des différentes ressources, c'est très important). La scierie transforme les troncs d'arbres en planches, rendant ainsi le bois exploitable pour fabriquer des bâtiments. Ensuite, il vous faudra récupérer des pierres, en bâtissant la maison d'un tailleur de pierres près des carrières.

Voilà, le décor est planté, vous aurez vos ressources principales pour construire de nombreux autres bâtiments. Tout d'abord, il faut agrandir votre terrain en construisant par-ci par-là des tours de garde. Celles-ci augmentent les frontières de votre territoire. Et vous vous retrouverez bientôt aux frontières d'une autre population. Vous devrez bien sûr l'affronter. Mais pour cela, il faut une armée. Et c'est précisément lever cette armée qui pose un problème. En effet, fabriquer des armes demande une connaissance parfaite de l'organigramme des différentes productions de Settlers III. Imaginons que vous vouliez une dizaine de militaires. Il vous faudra une caserne, bien sûr. Malheureusement, dans cette caserne, il faut des armes pour que les habitants de base de votre camp puissent se "convertir". Pour fabriquer des armes, il faut une fabrique d'armes, ça tombe sous le sens. Mais cette fabrique a besoin de fer traité pour entamer une quelconque production et du charbon pour faire fondre le fer. On obtient le charbon par les mines et le fer traité par la fonderie, qui prend le fer à l'état brut pour le transformer en un métal plus raffiné. Le fer à l'état brut se trouve dans la mine de fer. La dernière étape (la première, en fait, puisque là, j'ai un peu pris l'organigramme à l'envers), consiste à récupérer du métal dans les mines. Pour cela, il faut de la bouffe, beaucoup de bouffe. Il faut bien nourrir les mineurs, non ? Il faut que leur alimentation soit variée pour qu'ils aillent plus vite, ce qui est également compliqué. On peut leur fournir des jambons, du pain et du poisson. Si les produits de la mer sont assez simples à récupérer, il n'en va pas de même pour les suivants car là aussi, on a quelques mini organigrammes assez complexes à établir sur une carte. Pour le pain par exemple, il faut posséder une ferme qui fera pousser du blé ; ce blé ira dans un moulin, dont le produit ira dans une boulangerie, qu'il faut par ailleurs alimenter en eau. C'est ainsi que vous aurez du pain. Pour les jambons, c'est encore plus compliqué. Il faut une ferme à cochons ; mais celle-ci, contrairement à la ferme produisant du blé, a besoin d'être alimentée en eau et... en blé, justement. Ensuite, les cochons vont à la boucherie et on a ainsi des jambonneaux. Mais si vous avez bien compris ce que je viens d'écrire, vous vous êtes sans doute rendu compte que la ferme de blé alimente aussi bien le moulin que la ferme à cochons (ainsi d'ailleurs que la ferme à baudets, dont je vous parlerai plus tard). Et c'est ça qui fait la difficulté de Settlers III : il ne faut pas seulement produire des ressources, il faut en outre les répartir entre les différentes industries ; et ceci est valable dans tous les domaines.

L'arborescence de distribution des ressources n'est pas quelque chose de simplement linéaire. Les biens se répartissent entre deux ou trois industries. Et plus le niveau de difficulté monte, plus les ressources se répartissent dans différents bâtiments. Et si ça se complique déjà beaucoup avec les Chinois (difficulté moyenne), ça devient carrément l'enfer avec les Égyptiens (difficulté élevée). Si, par exemple, il vous est très facile d'avoir des sorts magiques grâce aux dieux dans les premiers niveaux, il devient ardu de faire augmenter sa mana chez les Égyptiens...



THE SETTLERS III

Bonne pioche !



Tiens, des dieux ???

Ben oui, c'est la grande nouveauté de Settlers III. Il y a des bâtiments religieux. Si vous avez joué à Settlers II, vous vous souvenez sans doute que pour faire un militaire, il fallait une arme et... un tonneau de bière ! Là, ce n'est plus le cas. Ce sont les dieux qui sont incroyablement alcooliques. On peut leur construire deux types de temple, le petit et le grand. Le petit vous permet de leur faire des offrandes à base de méthanol, autrement dit de tout liquide contenant de l'alcool. S'il est assez simple de donner du vin aux dieux romains (il suffit de créer une vigne), tout se complique déjà chez les Chinois. En effet, chez ces derniers, on offre de l'alcool de riz aux dieux. Première contrainte, il faut placer la rizière près d'un lac. Puis il faut envoyer le riz à la distillerie, qui a aussi besoin de charbon. Et vous aurez votre alcool de riz. Dans la civilisation chinoise, le charbon est utilisé dans cinq bâtiments, alors que dans l'empire romain, on ne le retrouve que dans trois utilisations. Mais revenons à nos ivrognes de dieux. Dans le petit temple, on fait des offrandes, tandis que le grand vous permet de disposer de prêtres. Ceux-ci peuvent envoyer des sorts magiques. Par certains côtés, ça ressemble un peu à Warcraft. On peut, par exemple, envoyer un sort pour voir le terrain ennemi, un autre pour rendre la végétation luxuriante, très pratique pour les fermes, donc. Mais on peut aussi balancer des sorts de conversion sur les soldats ennemis. C'est extrêmement puissant, surtout quand on sait que les troupes ennemies, comme les vôtres, se déplacent d'une manière très serrée. Vous pourrez ainsi récupérer jusqu'à une quinzaine de soldats. Mais dites-vous que c'est le sort le plus puissant et qu'il faut donc balancer pas mal de cadeaux aux dieux. Vous vous apercevrez, au fur et à mesure que vous avancez dans les niveaux, qu'il vous faut de plus en plus d'alcool pour contenter les dieux. Il y a aussi un autre sort particulièrement intéressant : le cadeau des dieux. Vous demandez à un de vos prêtres de le balancer et il reçoit à côté de lui une dizaine d'objets : des outils, quelques blocs de métaux et quelques armes. Bien entendu, vous ne savez jamais ce qui vous tombe dessus, mais ça fait toujours du bien aux inventaires (il y a un inventaire par zone que vous occupez ; si vous avez deux îles, cela fait deux inventaires, c'est logique).

Lorsque vous serez fin prêt, ou que vous penserez l'être (c'est souvent ainsi que cela se passe), vous pourrez sélectionner tous vos soldats et vous diriger vers le camp ennemi. Les attaques ne se passent pas du tout comme dans les jeux de stratégie en temps réel classiques. Ce qui signifique que lorsque vous envoyez vos troupes, quel que soit l'endroit de son camp, l'ennemi envoie toutes les siennes. Toutes ? Oui, toutes. Ce qui est déjà plus intelligent que dans n'importe lequel des Command and Conquer que l'on connaît. En général, une partie des ennemis arrive, vous laissant le champ libre pour une partie de la destruction du camp. Là, il n'en est rien, vous devez affronter tout le monde avant de détruire la moindre tour. Ces tours, qu'elles soient petites ou grandes, sont vos cibles. Vous vous en emparerez alors et réduirez les frontières ennemies. Inutile de dire qu'après la première grosse bataille, tout le travail est quasiment fait. Mais avant de rassembler les troupes nécessaires pour éclater le village ennemi, beaucoup d'eau coulera sous les ponts. Rien que pour le troisième niveau du mode Facile, où je n'avais utilisé ni de prêtres ni de catapultes, j'ai envoyé près de 150 hommes. C'est ça qui fait vraiment la différence avec Settlers 2 ; à l'époque, on avait beau tout faire pour créer davantage de militaires, il n'y en avait jamais beaucoup. Là, quand on privilégie la création de guerriers, ils arrivent en flux constant. Et les combats sont magistralement bien orchestrés. Dans les autres jeux de ce type, on parle d'intelligence artificielle. Bon, qu'est-ce que c'est l'IA ? Dans un jeu de stratégie en temps réel, on pourrait la définir comme ça : c'est une suite d'instructions prédéfinies que possède un type d'unités pour se déplacer rapidement sur une carte et rester en vie le plus longtemps possible. Enfin, c'est comme ça que je vois ça. Quoi de plus pénible en effet qu'une moissonneuse d'Alerte Rouge qui va systématiquement à l'endroit le plus éloigné du champ de minerai, ou un militaire de Conquest Earth qui ne fait rien quand on lui tire dessus ? Ça, ce sont des exemples types de mauvaises IA (encore que, si je me souviens bien, Conquest Earth n'avait aucune IA). Donc, selon "ma" petite définition, l'intelligence artificielle concerne une unité. Eh bien, dans Settlers III, c'est bien plus que ça. Non seulement les unités se débrouillent pas mal (bon déplacement d'un point à un autre de la carte, tentative de fuite quand elles sont dépassées par les événements) d'une manière individuelle, mais il semblerait très fortement qu'il y ait en plus une IA selon le nombre de troupes que vous déplacez. Les unités s'entraîdent, se couvrent, se protègent mutuellement. Premier cas de figure : j'ai quatre archers, avançant dans un camp ennemi. Il faut savoir que les archers ne peuvent pas combattre au corps à corps. Surgit un chevalier muni d'un sabre. Si les archers restent sur place, ils termineront en morceaux. Donc, ils fuient. Mais dans quatre directions différentes. Par conséquent, l'ennemi n'en suit qu'un. Au bout d'un certain temps, les trois archers qui ne sont pas poursuivis se retournent (lorsqu'une certaine distance les sépare de leur cible) et tirent sur l'ennemi. Deuxième cas de figure : environ cinquante archers et quatre-vingts ou quatre-vingt-dix guerriers foncent vers le camp ennemi. On hallucine. Les archers se mettent à l'arrière, sur deux longues lignes, tandis que les autres foncent sur les troupes ennemies. Mais pas n'importe comment, en formation très rapprochée, compacte. Cette marée humaine, cette masse grouillante semble vivre comme une fourmilière. "Comme des Borgs", dirait Jeff ; je lui rétorquerais que l'on est bien loin de Star Trek et de l'assimilation mais qu'importe, je suis sûr qu'il n'en démordrait pas et qu'il me prendrait le chou une semaine avec ça, je préfère donc pas lui en parler. Enfin bref, on a l'impression qu'il y a plusieurs niveaux d'IA en fonction du nombre de protagonistes dans une bataille. C'est la première fois que je vois ça. Mais si ça s'arrêtait là...

1 - On ne connaît jamais le nombre de gardes stationnés dans une tourelle ennemie.
2 - Ces formations sont automatiques. Vous n'avez pas à placer vos troupes d'une certaine façon. Vive l'IA de Settlers III !
3 - L'architecture, d'une manière générale, est très travaillée. Mais on ne distingue pas toujours quel type de bâtiment on a devant les yeux.



taire de
? Ça, ce
i je me
c, selon
e unité.
ulement
point à
dépas-
il sem-
nombre
se cou-
e : j'ai
savoir
corps.
ent sur
is dans
en suit
ne sont
ertaine
euxième
gts ou
hallu-
lignes,
ais pas
e. Cette
me une
querais
n mais
'il me
pas lui
niveaux
ataille.
là...







LE C
Dans Se
monde.V
civilisati
place du
voulez é
port, l'in
navire n
est obsc
tiles. Sel
ressourc
Le jeu
aviez ur
partie. I
renouve
C'est de
cela a c
des pet
créer so
grandes
occupat
Les ani
variées
vous (à
que ça
façon, v
jeu de
Plus on
Si au d
pose de
par la

4 -
5 -
6 -
7 -
8 -
9 -
10 -
11 -
12 -
13 -
14 -

LE COMMERCE

Dans Settlers III, vous n'êtes pas forcément l'ennemi de tout le monde. Vous pouvez échanger de nombreuses ressources avec d'autres civilisations. Pour cela, il y a aussi des structures spécifiques : la place du marché, dans laquelle vous fixez les marchandises que vous voulez échanger, l'élevage de baudets qui vous serviront de transport, l'installation portuaire, dans laquelle vous pouvez construire un navire marchand. Mais dans certains niveaux, ce genre de bâtiments est obsolète étant donné que toutes les civilisations vous sont hostiles. Selon la géographie, vous serez obligé de commercer, certaines ressources, comme le charbon, vous étant inaccessibles.

Le jeu ne fonctionne plus comme le précédent volet. Avant, vous aviez un quartier général et sa destruction impliquait la fin de la partie. Par défaut, il contenait une centaine de disciples qui étaient renouvelés à chaque fois que l'un d'entre eux trouvait un métier. C'est de cet endroit que partaient toutes les routes. Eh bien, tout cela a considérablement changé. Il n'y a plus de routes, mais plutôt des petits chemins, qui se construisent automatiquement. Il faut créer soi-même ses disciples, en bâtissant des maisons plus ou moins grandes. Les hommes qui en surgiront iront vaquer aux différentes occupations que vous leur proposez via la construction des édifices. Les animations des personnages sont très belles et, surtout, très variées ; les bruitages se révèlent bien agréables, champêtres, voyez-vous (à part peut-être, lors des bagarres, un cri. Rodolphe trouve que ça fait un peu Bernadette Chirac aux "Guignols" ; mais de toute façon, vous ne passerez pas tout votre temps à vous battre, c'est un jeu de gestion avant tout).

Plus on avance dans les niveaux, plus leur géographie se complique. Si au départ, on a droit à des îles bien plates sur lesquelles on dispose de beaucoup de place pour s'étendre, il n'en va pas de même par la suite. Il faut attaquer des ennemis sur des côtes lointaines, très protégées, où les lieux de débarquement sont rares. Mais il y a pire. Parfois, vous aurez besoin de charbon et les mines seront situées exactement en plein dans le camp ennemi. Là, vous devrez soit faire du troc, soit attaquer, si le camp ennemi ne contient pas beaucoup de militaires.

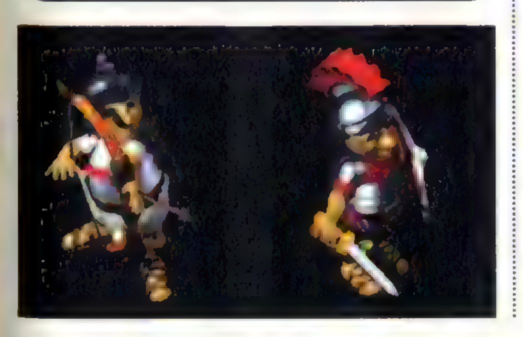
Comme je le disais, tout est ici extrêmement beau et d'une grande finesse. L'on peut même afficher le terrain sous trois résolutions différentes (640/480, 800/600 et 1024/768). Ça rame pas mal sous 1024/768 et il faut un gros moniteur pour apprécier tous les détails mais évidemment, on voit plus de choses. Mais Settlers III est un jeu qui ne rame pas sur un 166, quand on joue en 640/480, ce qui est devenu un peu rare de nos jours. Et compte tenu de la finesse des graphismes, c'est un exploit.

Cependant, tout n'est pas parfait. Même si l'ensemble n'est mal du tout, il y a quand même quelques petits détails ennuyeux. Le principal concerne... la documentation ! Ben oui, ça paraît con de dire que la documentation est pourrie mais sur ce coup-là, Blue Byte et Ubi Soft ont joué l'économie. Premier défaut, il y a un tutorial, mais celui-ci ne fait que survoler le jeu. On y apprend comment construire une hutte de bûcheron, une scierie, la maison du tailleur de pierres, bref, les manipulations extrêmement basiques. Cela ne suffit pas. Bien sûr, dans la boîte, il y a un petit bout de papier décrivant chacun des ouvriers de votre ville, mais il n'y est pas question des détails concrets. Pour vraiment savoir comment jouer, il faut consulter la documentation off-line, compulsable par n'importe quel browser (Internet Explorer ou Netscape). Signalons au passage que les auteurs ont choisi de mettre Netscape sur le CD plutôt que de jouer le jeu de Microsoft. Enfin, bon, on s'en fout. Là, toutes les manipulations sont correctement décrites, en long en large en travers, petits dessins à l'appui. Bon, déjà ça, c'est pas terrible, le côté économique de la chose ; mais le pire, c'est son utilisation. Vous savez peut-être que sous Windows, les touches "Alt+Tab" vous permettent de passer d'une application à l'autre, c'est ce qu'on appelle le "multi-tâche". Mais lorsqu'on effectue cette opération dans Settlers 3, rien, on ne peut pas revenir sous Windows sans quitter le jeu. Ce qui rend la lecture de la vraie documentation impossible quand on est vraiment dans le jeu. Il faut savoir également que les niveaux ne sont pas conçus comme avant. Ce n'est pas un défaut, c'est même plutôt bien, mais ceux qui ne connaissent pas Settlers 2 seront encore plus paumés. Cela signifie que vous avez accès à toutes les constructions dès le début du jeu. Alors que dans Settlers 2, tout était très progressif. Là, on a une quarantaine de structures possibles d'un seul coup. Les nouveaux venus dans ce jeu seront complètement déroutés et c'est vraiment dommage car ils pourraient louper un jeu vraiment exceptionnel.

Dans la série des petits défauts incompréhensibles, par rapport à la réputation de Blue Byte, c'est que l'on ne peut pas recharger une partie en cours de jeu, il faut repasser par le menu principal, avec les pertes de temps que cela inclut. C'est vraiment dommage car les attaques se déroulent toujours de la manière suivante : vous construisez une armée, vous faites une tentative d'attaque sur le camp ennemi - après avoir sauvegardé bien sûr -, vous vous faites latter parce qu'il vous manque une quinzaine de militaires ; eh bien, vous devez quitter la partie, recharger votre sauvegarde et refaire la partie comme vous le souhaitez, en ajoutant des militaires. Et si vous vous plantez encore, il faut recommencer la manipulation. Ce n'est pas un défaut ludique mais bien pire, c'est une lacune dans l'interface. Ludiquement parlant, Settlers 3 est parfait : c'est bien programmé, rapide sur des petites machines, c'est beau, l'IA est une merveille et une révolution en même temps ; mais les défauts, qui ne sont pas dûs à la programmation, gâchent véritablement le plaisir.

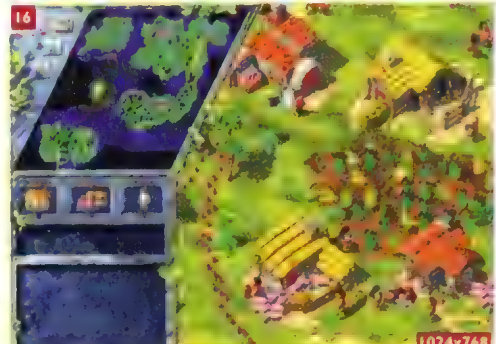
«Léo de Urlevan

4 - On ne connaît jamais le nombre de gardes stationnés dans une tourelle ennemie.
5 - Ces formations sont automatiques. Vous n'avez pas à placer vos troupes d'une certaine façon. Vive l'IA de Settlers III !
6 - L'architecture, d'une manière générale, est très travaillée. Mais on ne distingue pas toujours quel type de bâtiment on a devant les yeux.
7 - Les bateaux ne posent plus les mêmes problèmes que dans Settlers II.
8 - Une ville florissante...
9 - La documentation : une honte...
10 - Rassemblement de troupes avant l'attaque. Des mages sont là, pour renverser la partie...
11 - Pour entrer dans un camp ennemi, il faut parfois emprunter des passages très étroits qui ne vous avantagent guère.
12 - Lorsqu'un de vos hommes ou un ennemi meurt, son âme monte au ciel dans une flamme...
13 - Les catapultes, canons et balistes sont des armes dévastatrices.
14 - Vous pourrez installer des zones de stockage après avoir rasé un camp ennemi pour récupérer tous ses biens...
Trois frontières qui se chevauchent.



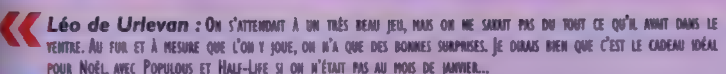






Quelle résolution ?

14 - 640/480 - Pour Pentium 166 avec 15 pouces
On distingue bien tous les détails ; on ne distingue malheureusement pas une grande surface de jeu. Mais on profite de toutes les animations.
15 - 800/600 - Pour Pentium II 200 avec 17 pouces
Au niveau de la surface de jeu, c'est un peu mieux mais on ne distingue pas de régions entières. Si effectivement, on a un 17 pouces, on voit les détails aussi bien qu'en 640/480 avec un 15 pouces.
16 - 1024/768 - Pour Pentium II 266 avec 19 ou 21 pouces Si on n'a pas un écran de cette taille, il faut être fou pour jouer à Settlers 3 dans cette résolution. La bécane exigée doit être à la hauteur, mais il faut aussi que la carte graphique suive. Si vous avez la chance d'avoir une configuration de ce type, vous verrez vraiment beaucoup de choses sur votre écran.



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : BLUE BYTE/UBI SOFT

94 %



intérêt : ★★★★☆
réalisation : ★★★★★

« **Léo de Urlevan :** On s'attendait à un très beau jeu, mais on ne savait pas du tout ce qu'il avait dans le ventre. Au fur et à mesure que l'on y joue, on n'a que des bonnes surprises. Je dirais bien que c'est le cadeau idéal pour Noël, avec Populous et Half-Life si on n'était pas au mois de janvier...

Rodolphe : On ne pourra pas reprocher à Settlers III ce que l'on a tant reproché à Settlers II. On sent qu'il y a eu un béta-test digne de ce nom et ce qui est d'autant plus appréciable, c'est que l'on n'a pas eu les dossiers de presse avec les superlatifs de rigueur. Il suffit de jouer quelques heures pour se rendre compte que l'on est face à un très grand jeu. »

\+ ON RETROUVE L'UNIVERS DE SETTLERS, DONT LES DÉFAUTS ONT ÉTÉ GOMMÉS. LES NOUVEAUTÉS SONT INTÉRESSANTES. L'IA EST SURPRENANTE, DANS LE BON SENS DU TERME ! C'EST TRÈS BEAU.

LA DOCUMENTATION OFF-LINE ON NE PEUT PAS RECHARGER UNE SAUVEGARDE EN COURS DE PARTIE. COMPLIQUÉ POUR CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS LES PRÉCÉDENTS VOLETS.



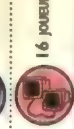





DOOM-LIKE

MINIMUM : PENTIUM 200


CONSEILLÉ : PENTIUM II 233


16 JOUEURS


16 JOUEURS





BLOOD 2 : THE CHOSEN

Du sang et rien d'autre

Les Doom-like, très nombreux sur le marché, doivent, pour "survivre", se distinguer des autres grâce à un point fort. Blood avait choisi l'aspect hautement sanglant (d'où le nom). Blood 2 reprend la même recette nauséabonde et nous invite à participer à un carnage en 3D. Âmes sensibles et esprits censés s'abstenir !

REVOICI donc Caleb, le mort revenu à la vie pour envoyer les vivants à la mort. Son pire ennemi est Giddeon, à la tête de la Cabal, une secte de tueurs monstrueux. C'est bien dommage, car ayant à peine quitté le monde des morts, Caleb risque d'y retourner au plus vite tant les ennemis sont nombreux. Mais pour augmenter son espérance de vie, Caleb pourra faire appel à toutes les armes foisonnant dans le décor. Le voici donc parti en guerre, prêt à massacrer tout le monde, y compris les innocents. Et croyez-moi, ça va gicler un max !

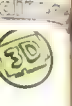
Monolith Productions n'en est pas à son coup d'essai, puisque nous vous présentions le mois dernier Shogo : Mobile Armor Division, autre Doom-like ultra-bourrin et très peu cérébral basé sur le moteur 3D de LithTech. On a donc comme une impression de déjà vu lorsque l'on regarde le jeu pour la première fois, car les graphismes ont le même aspect "tramé", et la fumée des armes et des explosions, une fois de plus, vient gêner votre vue. Une fois de plus, les corps explosent au moindre impact, et le sang vient inonder les murs, dans le but évident de satisfaire les ados boutonneux abrutis de violence télévisuelle. Summum de l'hypocrisie, les "gros mots" sont censurés par un petit bip sonore (qui doit se vouloir comique...), dans la lignée des softs Nintendo où l'on peut certes massacrer à tout va, mais sûrement pas jurer ou montrer un sein !

Dans la plus pure tradition, certes assez récente, de Monolith Productions, renforcée par la mauvaise influence de Blood, Blood 2 est donc un jeu où l'on tire sans réfléchir, et où le plaisir se réduit à réduire en bouillie des hordes d'ennemis complètement demeurés. Les graphismes et l'animation, heureusement pour le jeu, sont respectivement propres et fluide, bien que quelques saccades viennent parfois agacer le joueur. Mais rien de bien méchant, rassurez-vous si vous me lisez encore. On disait plus haut que les ennemis étaient de gros crétins avides de sang, mais pour vous rendre la tâche plus difficile, les éléments du décor viendront perturber très stupidement votre avance : portes d'énergie qui vous tuent net si vous tentez de les franchir, jets de vapeur qui suivent le mouvement... Bref, c'est pénible et cela gâche le peu de plaisir que je serais éventuellement susceptible d'éprouver avec ce jeu. Plus agaçant encore, des messages d'aide viennent vous épauler en vous annonçant, par exemple, qu'il y a un passage secret pas loin, qu'il faut sauter sur les caisses pour passer (ah bon ?)... Bien sûr, ils ne mentionnent pas les dangers se cachant dans le décor ! Bon, voilà pour les points négatifs qui sautent aux yeux dès les premières minutes de jeu. Mais n'allez pas croire pour autant que ce jeu soit une daube infâme. Loin de là.

En effet, certains bons points devraient permettre aux aficionados de l'action simpliste de s'en donner à cœur joie, ceux, en particulier, qui ont été friands de l'ambiance du premier volet. Car il faut bien avouer que Blood 2 apporte beaucoup plus que de simples missions supplémentaires, des ennemis inédits et des armes à gogo. Premièrement, le moteur 3D, signé LithTech, se révèle vraiment à la hauteur, et les ennemis, parfois nombreux à l'écran, ne font pas ralentir l'animation. Les effets de fumée, même s'ils sont parfois un peu trop appuyés, ne gênent pas le joueur outre mesure et renforcent l'ambiance apocalyptique qui baigne le jeu. On pourra en tout cas regretter le manque d'initiative des ennemis, qui se contentent de morfler gentiment. À ce propos, il faut noter que leur vitalité a été vue à la baisse depuis la version démo, et il n'est plus nécessaire de vider deux chargeurs par type, ce qui est plus crédible (un adjectif qui, je l'admet, n'a pas trop de sens dans ce genre de jeu). Les énigmes, elles, se résolvent assez facilement, puisqu'elles se limitent en général à localiser l'entrée d'un lieu à visiter ou un levier à activer. On est loin de Jedi Knight et Half-Life, c'est évident. Les armes, puisqu'il faut bien avouer que ce sont elles qui sont au centre de ce jeu, sont nombreuses et peuvent parfois se manier de deux façons différentes. Mais, là encore, c'est plus un gadget qu'une véritable option intéressante. On n'a pas accès à un mode Sniper, mais simplement à une cadence de tir différente. On peut toujours tenir deux armes en même temps, mais il faut bien avouer qu'entre Blood, Shadow Warrior et Shogo : MAD, ça commence un peu à sentir le réchauffé ! Cela dit, une fois de plus, il faut reconnaître que ça cartonne et admettre, par la même occasion, que dans ce genre plutôt naze, c'est efficace. Les "vrais" joueurs, eux, ne pourront pas s'empêcher de ressentir un certain malaise devant une telle débauche de raisiné, les puristes relèveront le manque d'intérêt des vagues quêtes qui nous sont proposées, et les technofreaks regretteront les quelques bugs graphiques qui émaillent le jeu, notamment les membres arrachés qui restent collés au mur, comme dans Shogo.

Bref, Blood 2 n'est pas une daube ni même un mauvais jeu, mais, simplement, il n'apporte absolument rien au genre et ne fait clairement pas le poids face à un jeu exceptionnel comme Half-Life, ou un hit certifié comme Jedi Knight. Il est vrai que l'action doit prédominer dans un Doom-like, et que les passages plates-formes ou réflexion sont des plus que l'on ne considère pas toujours comme indispensable. Dans Blood 2, c'est sûr qu'il n'y a rien de superflu, on a de l'action, un point c'est tout. L'aventure se résume à enfoncer quelques boutons et à massacrer à tour de bras. Du coup, si vous aimez l'action et que réussir une mission en plusieurs étapes nécessitant de l'astuce vous colle à coup sûr une méningite, Blood 2 est fait pour vous ! Moi, je passe, avec un haut le cœur.

«Yann



1 - Les sangsues sont assez pénibles...
2 - Un peu de vivisection pour la route...
3 - Moi vois... Moi pas tue...
4 - Pan, t'es bientôt mort !
5 - Cuits dessus-dessous avec le jus dedans...

Développeur - Distributeur : Monolith Productions/GT Interactive

77%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

« **Yann :** On sent que ce jeu est destiné avant tout à ceux qui veulent du sang, un point c'est tout. À quand Blood 3 avec un CD d'images d'accidents de voiture, d'expérimentations animales et de peines de mort ?

luis : Je trouvais Blood débile, avec trop d'ennemis planqués partout nous obligeant à avancer prudemment. Là, on fonce, on tire et on tue. Mais c'est toujours aussi débile ! »

(+) Graphismes très colorés, animation fluide, niveaux longs, ennemis variés.

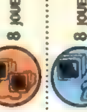
(-) Trop peu de réflexion + trop peu d'innovations + trop de violence gratuite = un jeu primaire et basique.

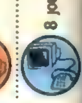














RIVAL REALMS

Sans Rival ?

Beaucoup de jeux de stratégie sont sortis ces dernières années. Ils se suivent et souvent se ressemblent ; Rival Realms apporte son lot d'originalités et se révèle attachant lorsqu'on y joue.

CERTAINS d'entre vous ont sûrement essayé la démo qu'on a passée le mois dernier et ont ainsi pu juger des qualités de ce produit. L'équipe de développement complètement inconnue qui l'a réalisé, Link Arts Studio, a travaillé dur depuis deux ans pour fignoler les détails de son rejeton, ça se sent. On avait eu la chance de voir Rival Realms il y a quelques mois et le bref entretien que nous avons eu avec l'un des programmeurs à cette occasion nous a permis de constater à quel point ils étaient préoccupés par les détails et hantés par un souci de perfectionnisme tout au long de leur projet.

Rival Realms est un jeu de stratégie avec tous les aspects classiques du genre. Vous disposez de ressources naturelles telles que le bois, le blé, et vous devez trouver de l'or pour pouvoir produire des unités. On est en plein univers de Tolkien, les trois campagnes vous proposent de jouer les Humains, les Elfes ou les Peaux-Vertes, comprenez les Orcs. Oui, ça fleure bon le Warcraft, certaines unités chez les Orcs et les hélicoptères par exemple ont un air de déjà-vu assez prononcé mais qu'importe. Les bâtiments sont différents en fonction du camp que vous choisissez dans la mesure où vous produisez des unités qui n'ont rien à voir les unes avec les autres. On retrouve néanmoins des similitudes chez les Elfes et les Humains du côté des magiciens, enchanteurs ou autres sorciers dont les pouvoirs offensifs ou de guérison sont plus ou moins identiques.

Pas de princesse à sauver au programme

Le scénario des campagnes est plutôt classique (royaumes attaqués par des envahisseurs...) mais les missions prises une par une sont très dynamiques. Rival n'est pas un jeu de masse, on dirige souvent une poignée d'hommes ou une petite armée, mais c'est là qu'on en vient à l'un des aspects les plus intéressants de ce jeu : vous pouvez sauvegarder vos troupes et les réutiliser d'une partie à l'autre. Rival est un mélange équilibré de jeu de stratégie et de jeu de rôles. Vos personnages sont personnalisables dans les moindres détails. Ils ont des caractéristiques de base inhérentes à leur fonction, une résistance donnée, une portée et des dommages, tous les paramètres d'un personnage de jeu de rôles. Vous pouvez "upgrader" vos unités en changeant leurs caractéristiques en termes de précision, d'armure, de distance de vision, de portée de tir et autres, mais il faut payer pour cela et il y a une méthode bien plus motivante et moins chère pour améliorer ses soldats. En partant à l'aventure et au fur et à mesure que vos petits bonhommes se battent contre des ennemis ou des créatures monstrueuses, ils gagnent des points d'expérience qui renforcent leur résistance, précision dans le tir, etc. En outre, vos combats sont récompensés la plupart du temps par l'apparition de sacs et la présence de coffres contenant des objets magiques qui permettent d'augmenter les compétences diverses de vos guerriers. Le bracelet du défenseur, le gantelet de force ou l'anneau de furie augmenteront l'armure de six points, les dommages infligés de huit points et la fréquence de leurs tirs de 20 %. Ces objets sont d'ordre courant mais vous en trouverez de bien plus rares, qui peuvent aussi être le but d'une quête. L'une des missions vous impose, par exemple, de trouver le Livre de la Connaissance : dès que vous posséderez un magicien, celui-ci pourra en bénéficier et produire des sorts en utilisant 50 % de mana en moins. Cet aspect est très dynamique, on cherche les coffres derrière les arbres (ils sont parfois cachés), on se bat avec acharnement contre une hydre à deux têtes mais pour découvrir avec satisfaction qu'elle laisse un trésor en mourant.



8 JOUEURS

1 - Le zoom permet de ne rien perdre des détails d'un combat.
2 - Les villes sont pittoresques.
3 - Les batailles ont quelque chose d'épique.
4 - Avec son labyrinthe et ses salles pleines de trésors, cette carte fait penser à Diablo.



Plus on se plante, plus on progresse

Bien qu'il n'y ait qu'une douzaine de bâtiments et une quinzaine d'unités, ces dernières sont personnalisables au point de vous permettre de créer des armées sur mesure. En fonction des briefings et des types d'unités disponibles pour une mission donnée, il suffit de faire appel à quelques-uns de vos meilleurs éléments ou de prendre une grande quantité d'hommes inexpérimentés de manière à vous adapter à ce que vous devrez affronter dans la bataille d'après. Vos troupes sont "upgradables", peuvent trouver des artefacts mais ont aussi de l'expérience. Plus elles se battent, plus elles gagnent de l'expérience ; elles deviennent alors plus résistantes et leurs coups portent plus souvent. Le hic, c'est que plus vos unités sont expérimentées, plus elles vous coûtent cher à recruter au début d'une nouvelle partie. Là encore, le joueur a une autre possibilité : entraîner ses troupes en les faisant se battre entre elles. Si, si, c'est possible ! Alors que très peu d'autres jeux tiennent compte de leur expérience (Total Annihilation, KKND 2) en ne les faisant devenir des vétérans qu'en combattant contre l'ennemi, Rival Realms vous permet donc de commencer une mission avec des soldats inexpérimentés et de prendre le temps de les rendre plus balaises pour augmenter vos chances de réussite avant d'aller au front.

Tout au long des missions, on retrouve avec plaisir ses unités préférées, on les équipe aux petits oignons, on les bichonne. Et quand elles viennent à mourir, c'est le drame. Généralement dans ce genre de jeu, on est la plupart du temps dans la peau d'un dieu qui envoie les pauvres humains à la boucherie. Un de perdu ? Dix de produits à l'usine. En avant, allez mourir pour la patrie ! Dans Rival Realms, on est plutôt du genre paternaliste avec ses unités : "houlà, il est mal en point mon chevalier, allez hop, un sort de guérison". On se sent beaucoup plus impliqué par le sort de ses personnages que dans les autres jeux de ce type.

Beaucoup de bonne volonté mais quelques maladresses

Parlons un peu de l'interface et des graphismes. Ce sont les deux seuls points faibles de Rival. Les unités sont colorées, on peut faire (et c'est mieux d'ailleurs) tourner l'ensemble en 800 x 600, mais c'est loin d'être de toute beauté. Certains éléments et bâtiments sont animés mais sans plus, et la possibilité de zoomer sur l'écran ne fait que mettre en valeur certains défauts. C'est convenable et parfois mignon, mais c'est tout. C'est l'une de seules choses qui est en retrait dans ce jeu. Il faut voir ce défaut à la lumière du contexte dans lequel le jeu a été développé, c'est le fruit d'une petite équipe sans beaucoup de moyens. Lorsqu'aujourd'hui les grosses productions sont bouclées en un an, elles sont loin de connaître l'obsolescence avant d'être sorties, alors que Rival a couru sur plus de deux ans. Il ne paye pas de mine donc, mais la profondeur de jeu compense largement cet aspect, et l'avantage, c'est d'avoir un jeu constamment fluide, même sur des petites bécanes. Pour l'interface, les programmeurs ont été capables du pire et du meilleur à la fois. L'interface, en cours de jeu, est nickel, on peut faire des sélections par types d'unité, paramétrer la présence des barres de vie ou non, utiliser des raccourcis pour tout. On peut également affecter une unité à deux groupes différents, ce qui est carrément rarissime dans le genre. C'est vraiment bien foutu.

En revanche, l'interface du reste du jeu est vraiment peu commode. Par exemple, on peut sauvegarder ses troupes entre chaque partie : déjà le menu qui sert à cela est tout sauf convivial, mais si vous oubliez de le faire (cette option ne vous est pas proposée automatiquement alors qu'a priori, vous le faites systématiquement dans le jeu), vous pouvez vous retrouver coincé. J'ai eu ce problème avec la campagne Elfe : la première mission mettait en scène des bateaux, je n'en ai sauvegardé aucun par oubli. Deux missions plus loin, je ne pouvais recruter que des bateaux et comme je n'en avais pas sauvegardés, je ne pouvais pas lancer la mission. Lourd, et très maladroit. L'autre défaut, c'est que les objectifs de mission sont sympas, on part libérer des prisonniers, secourir un fort attaqué ou à la recherche d'un parchemin précieux mais une grande partie n'est basée que sur l'escarmouche, on ne gère pas de base. Vu que les unités récupèrent leurs points de vie automatiquement et que, lorsqu'elles sont expérimentées, on peut anéantir une armée petit à petit à l'aide d'une dizaine d'hommes, ce n'est pas un problème de difficulté, mais ne pas avoir de base ça enlève toujours un peu d'intérêt. Heureusement, vous disposez de plein de cartes et d'un éditeur de scénarios pour en confectionner plein d'autres. Mais malgré un aspect graphique un peu désuet et des petits problèmes d'ergonomie, Rival Realms est bourré de bonnes idées et divertira certainement les vieux briscards du jeu de rôles et de la stratégie. **«luis**

Développeur - Distributeur : Link Arts Studio/Titus

78%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★



Luis : Je me suis bien amusé avec ce jeu, il a un charme désuet. Il est très complet malgré quelques défauts.

Jeff : De bonnes idées mais pas mal de maladresses qui sentent l'inexpérience des développeurs. On tire vite parti des faiblesses du système de jeu pour les mettre à profit.



(+) Des possibilités inédites dans ce genre de jeu - Une bonne durée de vie

Les campagnes sont souvent des escarmouches - La gestion des unités à sauvegarder est pénible et mal fichue (-)



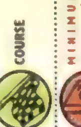


SU

S
TION
N'EN
JOUR
SOFT
À LA
COUR
D'UN
VANT
LA M

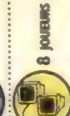
à



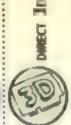












SPEEDBUSTERS

Si les jeux de voitures restent une source quasi intarissable d'inspiration pour les créateurs de jeux vidéo, il n'en reste pas moins que cela est toujours aussi difficile d'en réussir un. Ubi Soft, notre mécano national, s'est attelé à la tâche et nous a concocté une course de voiture certes, mais enrichie d'un mode Championnat des plus motivants. Reste à vérifier le bon huilage de la mécanique.

à fond la casse !

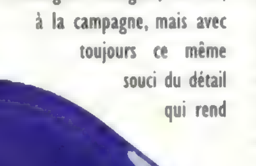
Aujourd'hui, nous allons étudier le cas Speed Busters. Cas très particulier, car vraiment étrange. En fait, cela aurait pu être un jeu tout bonnement excellent, à ceci près : la jouabilité. Ce petit mot n'a peut-être l'air de rien, mais en fait, dans un jeu, c'est lui qui détermine si on se prend la tête tout de suite ou si on se marre gravement grâce à un fun immédiat. Ici, je dirais qu'on a un peu le cul entre deux chaises. Speed Busters n'est pas vraiment prise de tête (encore que...), et on ne peut pas dire non plus que l'on ne s'amuse pas. Explications.

Communiqué de presse

Pour bien comprendre ce qui se passe dans le jeu, étudions le scénario. Un policier américain gagne 1 million de dollars à la loterie et décide de les distribuer à la personne qui se fera flasher par les radars de la police à la vitesse la plus... indécente ! C'est donc la course aux thunes qui est engagée, face à des chacals littéralement prêts à tout pour vous rouler dessus. La somme d'argent que vous empocherez à la fin d'une course ne dépendra pas uniquement des vitesses auxquelles vous vous êtes fait flasher, mais également du classement d'arrivée, avec respectivement 100 % au premier, puis 60, 40, 20 et Nénette pour les cinquième et sixième... Grâce à cet argent, vous pourrez apporter des améliorations techniques et esthétiques à votre voiture ou bien en acheter une autre, plus puissante. Mais attention, la voiture n'est pas invulnérable, et il faut payer les pots cassés ! Ce principe de jeu en mode Championnat est très motivant et novateur grâce au piment qu'il apporte au jeu .

C'est beau, c'est très beau. On s'casse ?

Le point le plus remarquable de ce jeu : la beauté des graphismes. Certes, de nos jours avec des cartes 3D branchées partout dans le PC, on arrive à faire des trucs assez sympas. Mais là, il faut reconnaître que c'est vraiment magnifique ! Non que les textures soient divines ou exceptionnelles (comme dans Power Slide, par exemple), mais le souci du détail, le rendu général des textures, les effets de lumière et, au final, l'impression de vie qui se dégage du jeu sont impressionnants. Tous les décors des circuits et de leurs abords sont vraiment très soignés et permettent de rentrer complètement dans le jeu. Ainsi, les sept circuits traversent différentes régions du monde : la Louisiane, le Canada, le Colorado, Hollywood, le tout se déroulant au bord de la mer, dans les montagnes enneigées, en ville, à la campagne, mais avec toujours ce même souci du détail qui rend toutes les pistes très attachantes, avec «le passage préféré», sur lequel on se fait vraiment plaisir, tant au niveau du tracé qu'à celui des décors, réellement splendides. Ce sont ces mêmes décors qui «interviennent» durant la course par des animations certes très sympathiques et bien dans le thème du circuit, mais qui par certains côtés peuvent devenir vraiment agaçantes. Certaines sont très bien placées, enrichissent le jeu et mettent du piment dans la course, comme les animaux mythiques du cinéma : King Kong, Jaws ou T-Rex, à Hollywood ; ou encore des éruptions volcaniques et des cars de péons sur les routes du Pérou ; et un tas d'autres éléments animés, aussi divers que variés.





Pour le côté obscur de la force, je citerai les bouches d'égouts d'Hollywood, desquelles jaillissent de véritables geysers, beaucoup trop pénalisants. Dans le même esprit, je vous donne les pavés du Mexique, qui sont manifestement soumis à une gravité exceptionnelle, puisqu'ils sont capables d'arrêter net votre voiture lancée à donf'. Tous ces petits détails font que les décors sont parfois vraiment pénibles et procurent une sensation de frustration et d'injustice totale. Vous êtes en tête, poursuivi par une bande de fous furieux lorsque, d'une petite touchette du pare-chocs, votre poursuivant direct vous envoie valdinguer dans le tas de pavés qui vous coince, juste le temps que tous les autres concurrents puissent vous dépasser. Un bonheur pour les nerfs !

Shérif, fais-moi peur

Ces décors sont en fait le cadre idéal pour se tirer une bonne bourre. Le mode Arcade proposé est très simple, avec les mêmes circuits et voitures que ceux disponibles en Championnat. Au départ, seuls trois circuits sont disponibles, ainsi que quatre voitures puis, en réussissant le Championnat vous doublerez la mise avec, au total, sept circuits et huit voitures. Le mode Arcade se révèle très fonctionnel et permet de pouvoir rouler comme une brute sans lâcher le bouton de nitro ! Car vous avez à votre disposition un réservoir de nitro à injecter dans le moteur pour un coup de pied au cul assez sympa, mais limité au réservoir. Au mode suivant, le mode Championnat, cela se corse un chouia : il vous faudra tout d'abord faire l'acquisition d'une voiture, sachant que vous n'êtes pas obligé de tout dépenser en une seule fois, pour prendre un modèle un peu moins cher, mais avec un kit «aileron» (pas forcément plus efficace sur la route, mais forcément plus beau). Chaque course donne ensuite lieu à une baston acharnée à coups de pare-chocs et de portières, afin d'empocher un max en se faisant flasher le plus rapidement possible et surtout en arrivant le mieux placé. Il vous faut ensuite réinvestir sur le champ votre prime tant disputée dans les réparations éventuelles, et les pièces détachées ou préparations mécaniques (kit moteur, pneus, énorme réservoir de nitro). Et là, il vaut mieux être arrivé premier sinon, il est franchement préférable de refaire la course pour être sûr de pouvoir couvrir les frais... Autrement, pas d'argent, pas de réparations ou d'upgrades, et vous pouvez dire adieu à la course suivante ! Alors, heureusement, me direz-vous, il n'y pas de «crédits» de course, et il est possible de recommencer autant de fois que vous voulez chaque course de championnat, en vous arrêtant au moment où vous vous êtes fait sortir comme un malpropre par la bande de crétins dégénérés qui pilotent les autres voitures ; ou bien à la fin, lorsque vous vous rendez compte que vos 1245 crédits ne suffiront pas à payer les dégâts causés par cette même bande crétins qui sont venus vous emmerder, alors que vous trajectiez, peinard, en tête de la course. Et je vous assure que j'en rajoute à peine ! Le comportement des autres concurrents est









1- Un des pièges du Pérou, ce sont ces fameuses haches qui se balancent en travers de la piste, suivies de la pile, non moins fameuse, de pavés.
2 - Les animations des décors sont vraiment très réalistes avec ce T-Rex au milieu des studios hollywoodiens.
3 - Le pilotage se fait tout en finesse quand vous êtes seul, mais dès qu'il y a du monde, cela se corse un brin.
4 - Le mode Championnat permet de customiser sa voiture suivant les options disponibles.
5 - Ici, un gros moteur pour de meilleures reprises et une pointe de folie.
6 - Les radars de police sont situés à des endroits stratégiques (jamais en ligne droite, trop facile). La météo est également paramétrable, avec une pluie très réussie.
7 - Passer à travers une scierie pour gagner quelques mètres, cela s'avère parfois utile.
8 - Ou même un poulailler !
9 - Les décos des voitures sont vraiment sympas, et vous pourrez bientôt éditer les vôtres.
10 - Le modèle physique des voitures n'est pas vraiment à la hauteur du reste. Les dégradations de carrosserie sont, en revanche, très réalistes.
11 - Les poteaux dans New York ne sont pas encore assez nombreux, à tel point que parfois, avec de la chance, on arrive à passer sans rien toucher....
12 - Un bon coup de turbo permet de se maintenir à l'écart de certains concurrents «douteux»
13 - Avec les voitures cachées, la conduite sur neige pose tout de même moins de problèmes !

manifestement calqué sur celui de bêtes en rut qui rechercheraient à s'accoupler à tout prix avec votre voiture, tant ils sont collants... J'admets que la concurrence doit être rude, mais il faut aussi qu'elle soit juste et réfléchie. Et là, les concurrents passent leur temps à essayer de vous coincer dans un poteau, et vous êtes seul face à quatre... L'expression «bêtise artificielle» serait plus appropriée.

Physique de rêve ?

Si les voitures sont graphiquement totalement réussies et, on peut le dire, magnifiques, avec des textures très originales et un look général, avec toutes leurs options, des plus agressifs, bref, si les voitures sont belles, elles ne sont pas vraiment réalistes au niveau du pilotage. Alors, certes Speed Busters reste malgré tout un jeu d'arcade pure, même en mode Championnat, mais le modèle physique n'est carrément pas des meilleurs. Je ne parle pas du style de pilotage et du comportement routier (en fait, c'est plus loin dans le texte), mais du comportement physique de la voiture qui fait un vol à Mach 2 en sens inverse lorsqu'elle rencontre certains obstacles lors d'un saut, ou qui est stoppée net, lancée à plus de 200 km/h, par des pavés ou des petits panneaux de signalisation. Et en fait, la plupart des autres collisions font plutôt penser à des rebonds... Quant au comportement routier, ce n'est rien de dire que la voiture est «sur l'avant» : sous-vireuse comme une vache en entrée de virage et, dès que vous freinez de manière appuyée, le cul se barre et, avant que vous n'ayez tenté quoi que ce soit, vous êtes déjà rangé dans une meule de foin. Certes le comportement s'améliore avec quelques options, mais ce n'est vraiment pas la panacée. Bon, le pilotage étant ce qu'il est, on arrive tout de même assez vite à s'y faire, et même à en éprouver un certain plaisir. Si, si.

Quand François pas content, lui, toujours faire ça.

C'est vrai quoi ! Quand j'attends un jeu et que je m'aperçois qu'il y a des trucs qui ne collent pas, je m'énerve facilement. En fait, Speed Busters est un très bon jeu, mais il comporte des défauts très énervants.

Ceci étant, il possède également de grosses qualités : outre la beauté des graphismes, les détails et l'animation, il est également très bien réglé pour les volants Force Feedback (j'ai testé pour vous, c'est vraiment bien, mais pas encore au niveau de NFS3). Il dispose d'un jeu en réseau (là, pour le coup, pas exceptionnel, avec un manque de mode spécifique) et enfin, il est supporté par un «Game Service» (site Net dédié au jeu), avec : jeu par le Net, support des dernières évolutions du jeu (nouvelles textures de voitures, éditeur de Skin - ces mêmes textures -, circuits...).

Voilà, vous savez tout. Maintenant, je le répète, Speed Busters reste un très bon jeu (sachant que je n'utilise pas de superlatifs démesurés dans mon échelle de valeur), mais ayant des défauts qui pourraient s'avérer rédhibitoires pour certains joueurs. Moi, j'aime m'acharner, et là, j'ai été servi ! Il ne faut donc pas s'attendre à un jeu facile, à la prise en main immédiate et à l'équité parfaite (c'est parfois très injuste), et là, vous ne serez pas déçus !

«François

Développeur - Distributeur : Ubi-soft

81%

Intérêt : ★★★★★
Réalisation : ★★★★★

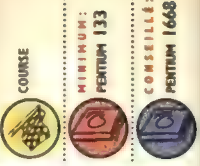
« **François :** Vraiment c'est dommage ! Quand je vois ce qu'aurait pu être Speed Busters avec un meilleur réglage des collisions et de la difficulté, j'ai envie de pleurer. Tellement beau et tellement frustrant.... J'ai tout pété, après ça allait mieux ! Et maintenant je crois que j'aime bien Speed Busters (mais j'ai bien mis deux semaines pour m'y faire ; et deux pads...).

Yann : François est un acharné. Mettez-lui une voiture sous les yeux, et il restera six semaines devant à baver. Moi, les voitures, ça me tente s'il est question de foncer et de s'amuser. Mais dans Speed Busters, ce n'est franchement pas ça ! Il faut apprendre le tracé des circuits par cœur pour s'amuser, mais le jeu ne m'en donne nullement l'envie. Je laisse ça aux fous du volant. »

(+) C'est vraiment magnifique et ça speede grave - Le look des voitures et leur évolutivité - Les raccourcis toujours très originaux.

(-) Trop injuste pour s'amuser vraiment - La gestion chaotique des collisions - L'obligation d'être très bon sous peine de ne pas progresser dans le jeu.





VIPER RACING



Le nouveau jeu de courses de voitures signé Sierra vous invite, comme son nom l'indique, à piloter une Viper sur divers circuits. Au choix le mode "Quick Race" pour jouer rapidement, ou en mode "Carrière" pour vivre un véritable championnat. Après chaque course, et en fonction de ses résultats, on recevra une somme d'argent permettant d'améliorer son véhicule. Bref, du classique et de l'efficace. Sur le papier, du moins, car à l'écran, il en va tout autrement. Déjà, la prise en main au clavier est déplorable, et le volant est fortement recommandé. Ensuite, la voiture ayant une tendance à déraper un peu trop franche et l'impression de vitesse en vue extérieure est carrément absente. Enfin, les déformations sont étranges : au moindre impact la voiture semble avoir été prise à parti par un sanglier, et il suffit d'appuyer sur une touche pour tout réparer... On s'ennuie ferme, et ce n'est rien de le dire. Et puis, l'option permettant de "piloter" un avion est assez discutable. Viper Racing n'est pas une daube, mais il ne manque pas grand-chose ! **«Yan**

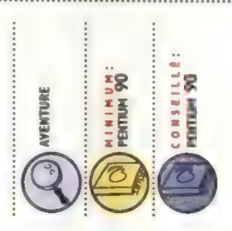




DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : **MGI / SIERRA**

52 % intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLE









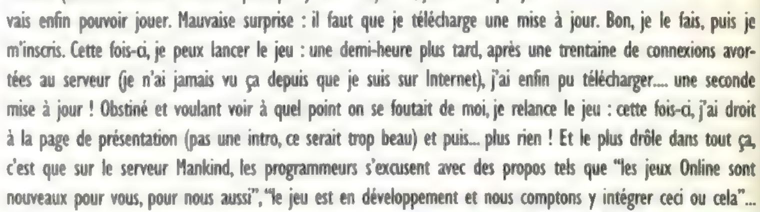
Tiens, Red Orb a fait du rangement dans ses vieux cartons. Manque de pot, ils ont retrouvé John Saul's Blackstone Chronicle, sans doute développé du temps de Seventh Guest. Mais si ! Seventh Guest ! L'un des tout premiers jeux sur CD-Rom ! Avec des scènes cinématiques inutiles quand on passe d'un endroit à un autre. Et puis, il y des énigmes genre casse-tête à deux francs. Sauf que là, c'est encore plus mauvais, puisqu'il n'y a quasiment aucune animation. Lorsqu'un personnage intervient (mais c'est bien rare), on voit une image fixe. Et puis le pire, c'est cette maudite voix off qui rappelle de façon horrible l'un de mes pires cauchemars de rédacteur : Nine. En pire. Bref, on se demande qui va acheter ça en dehors de quelques retraités qui s'ennuient ferme toute la journée. Non que j'aie des griefs contre ces braves gens, bien au contraire. D'ailleurs, si ça se trouve, je deviendrais peut-être retraité un jour. Ce qui est sûr en tout cas, c'est que je ne serais jamais, je dis bien jamais, un joueur de Blacktruc machin. Mon PC a eu droit à toutes sortes de jeux d'aventure, mais celui-là, il passera pas par moi. **«Yann**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : **RED ORB / TLC-EDUSOFT**

48 % intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

MANKIND

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MINIMUM : PENTIUM 166
CONSEILLÉ : PENTIUM II 300



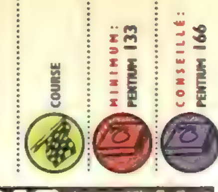
Il y aura "l'avant" et "l'après" Mankind, c'est certain. Jusqu'à présent, quand on achetait un jeu, cela marchait - plus ou moins - bien sur son PC. Avec Mankind, le premier jeu français à se jouer uniquement sur Internet, on achète "le jeu", puis on pose la boîte sur son bureau et on la regarde prendre la poussière. Que je vous explique : cela fait deux semaines que Mankind est en vente et les serveurs qui permettent d'y jouer viennent seulement de s'ouvrir (deux semaines où l'on ne peut pas jouer donc) ! OK, je me dis que je vais enfin pouvoir jouer. Mauvaise surprise : il faut que je télécharge une mise à jour. Bon, je le fais, puis je m'inscris. Cette fois-ci, je peux lancer le jeu : une demi-heure plus tard, après une trentaine de connexions avortées au serveur (je n'ai jamais vu ça depuis que je suis sur Internet), j'ai enfin pu télécharger.... une seconde mise à jour ! Obstiné et voulant voir à quel point on se foutait de moi, je relance le jeu : cette fois-ci, j'ai droit à la page de présentation (pas une intro, ce serait trop beau) et puis... plus rien ! Et le plus drôle dans tout ça, c'est que sur le serveur Mankind, les programmeurs s'excusent avec des propos tels que "les jeux Online sont nouveaux pour vous, pour nous aussi", "le jeu est en développement et nous comptons y intégrer ceci ou cela"... En gros, ils nous prennent et notre argent et pour des cons : ils nous disent clairement que leur jeu n'est pas fini, qu'ils ne savent pas où ils vont et qu'ils découvrent avec nous cet univers des jeux Online. La différence, c'est que l'argent sort d'une poche pour entrer dans une autre. C'est peut-être vrai qu'il y aura un avant et un après Mankind, car ce jeu pourrait être à l'origine de mouvements de joueurs abusés qui se mettront en association pour porter plainte, à la manière de ce qui s'est produit aux Etats-Unis avec Ultima Online. Mankind obtient donc une note extrême mais justifiée puisque je n'ai pas pu y jouer. Si jamais les choses évoluent en bien, on le "retestera" peut-être un jour, mais pour l'instant, je vous conseille d'éviter cette arnaque. **«Jeff**



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : **CRYO**

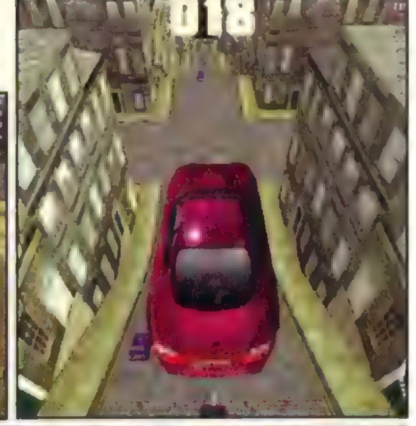
0 % intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★





TEST DRIVE 5









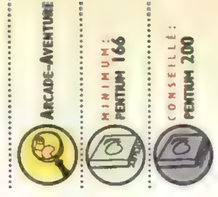


Test Drive 5 vous propose de participer à des courses et des championnats divers à bord de voitures officielles et légendaires (Chevrolet Corvette ou Camaro, Ford Mustang, Aston Martin Project Vantage, Dodge Viper, Jaguar XJ220 ou encore Nissan R390 GT-1). Les courses se déroulent en pleine ville ou à la campagne, au milieu du trafic, avec des voitures de flics qui veulent vous arrêter. Je vous disais bien que Test Drive 5 a un gros lien de parenté avec NFS 3 ! Mais à la différence de ce dernier, les courses prennent souvent place sur des circuits qui ne sont pas fermés : on ne fait donc pas quatre fois le tour du paté de maison, ce qui est assez agréable, il faut bien le reconnaître. Pour ce qui est des modes de jeu, là encore, merci NFS 3. On peut participer à des courses simples, très arcade, à un championnat, très arcade, et à une poursuite à bord d'une voiture de flics (non, je ne parlerais pas du mode "Hot Pursuit" de NFS 3, je me ferais du mal...). Parce qu'il faut bien avouer que ce mode "Cop Chase" est nettement moins bien fait que... Bon, passons. Et surtout, il n'est pas possible d'y jouer en mode deux joueurs, on ne peut pas piloter de voiture de flics ! Ni, et c'est nettement plus grave, en mode Réseau ! Et ça, c'est vraiment grave, car c'est sans nul doute l'une des options les plus drôles, heu... Oui, NFS 3 en atteste avec brio. Bref, le constat est mitigé. On est tenté de dire que Test Drive 5 n'est qu'un mauvais NFS 3. Certes, ce jeu est assez rapide, les accidents spectaculaires (bien que les voitures semblent bien légères et ont un peu trop tendance à s'envoler et à tournoyer), et les modes de jeux nombreux (d'ailleurs un mode "dragster" original et sans intérêt est prévu), mais il ne fait vraiment pas le poids ! Bref, à moins d'être un gros fan des Test Drive, ou d'être lassé de NFS 3 (pas possible ?), ce jeu n'a pas grand intérêt pour le joueur. Dommage, il s'en est fallu de peu !

« Yann

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ACCOLADE / ELECTRONIC ARTS

74 % — intérêt : ★★★★★ — réalisation : ★★★★★



TUNGUNSKA

Tungunska, n'a rien à voir avec l'épisode du même nom dans les "X-Files", et ça n'est pas grave. C'est un jeu d'action-aventure à la Time Commando, avec des caméras à la Alone in The Dark et un personnage en 3D temps réel sur des décors en 3D précalculée. Pour contourner le problème des caméras qui changent d'angle automatiquement lorsqu'on avance et désorientent le joueur, les développeurs ont eu la bonne idée (dont d'autres devraient s'inspirer) d'inclure les transitions animées lors des déplacements. L'autre bonne idée, c'est de faire en sorte que votre personnage se mette automatiquement face à son adversaire, même lorsque ce dernier se déplace. Rien à faire, malgré ces deux bonnes idées, on obtient un jeu très moyen. Le gameplay est naze ; pour les jeux d'aventure, d'accord, et encore, mais pour de la baston, ça gâche tout. Et comme c'est quand même 80 % de combats pour 20 % d'aventure, c'est rapé. C'est dommage, les décors sont loin d'être fabuleux, mais la réalisation est correcte. Les ennemis sont durs à abattre mais sans cohérence hiérarchique, genre le boss qui est moins difficile à battre que les sous-fifres... À moins d'être très obstiné et un chouia masochiste, laissez tomber. **Luis**







EXORTUS/PROJECT TWO INTERACTIVE





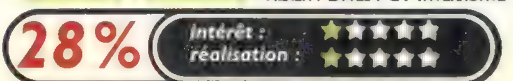
DARK VENGEANCE

Bon, soyons clairs, si ce jeu parle de vengeance, elle se dirige contre les pauvres testeurs de jeu vidéo que nous sommes. Alors que Rodolphe s'énerve contre Tomb Raider III qui n'apporte pas de nouveautés, ce titre, lui, se contente de rétrograder en proposant une animation saccadée, une prise en main lamentable, un intérêt nul, une originalité inexistante, une musique lamentable... Pour les curieux, sachez que ce jeu d'arcade en 3D illisible se déroule dans un monde d'Heroic Fantasy mille fois vu, et qu'il reprend tous les défauts de Tomb Raider III, Die By The Sword et je vous laisse trouver le titre de diverses daubes qui vous passent par la tête. On pourrait signaler qu'il est possible d'incarner trois personnages ultratypés, mais vu que personne ne va y jouer, cela n'a aucun intérêt ! Bref, on en est amené à se demander si les responsables de GT Interactive n'avaient pas bu lorsqu'ils ont signé cette daube infâme ! **Yann**





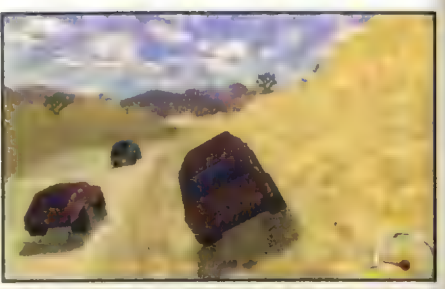
REALITY BYTES / GT INTERACTIVE



COURSE — MINIMUM : PENTIUM 133 — CONSEILLÉ : PENTIUM 200

TEST DRIVE 4X4

C'est amusant ce phénomène typique du jeu vidéo qui veut que tous les jeux de 4x4 soient des grosses daubes immondes. On a beau assister à des avancées technologiques dans le domaine du matos, à des idées géniales dans les jeux de voiture, à des révolutions dans les jeux de moto, rien à faire, le petit village "4x4" continue à résister. Test Drive 4x4, qui fait suite à Test Drive Off Road, reprend tous les "points forts" du genre : écran qui tressaute dans tous les sens, voitures qui rebondissent aussi dans tous les sens, conduite irréaliste... Mais de plus, on peut foncer à plus de 50 km/h sur la piste, et que les fous de vitesse se rassurent, la voiture ne dérape jamais ! Ah, quelle joie d'avoir ainsi l'impression d'assister à une course d'agriculteurs montés sur leur moissonneuse-batteuse... Bref, quelles que soient les options (pauvres) que propose ce jeu (?), la conclusion s'impose : beurk. **Yann**







ACCOLADE / ELECTRONIC ARTS

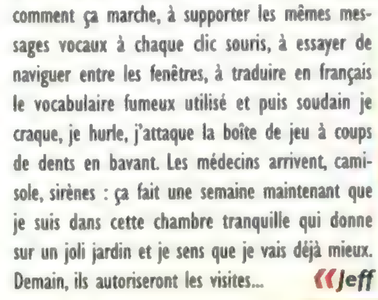


DEO GRATIAS





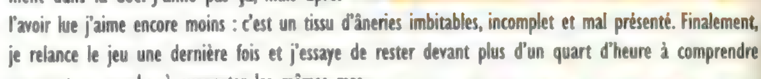
Jusqu'à présent, il y avait Interactive Magic qui croyait faire des jeux mais la concurrence va être rude maintenant car Cryo s'y met aussi. Je ne parle pas de Mankind, sorti depuis plus d'une semaine et injouable puisque le jeu fonctionne seulement via internet et que le site n'est toujours pas ouvert, bravo l'arnaque, non il s'agit de Deo Gratias, le machin qui se lance sur PC et qui rend fou. Je le lance une première fois : il plante. Je le relance, je crée mon Dieu et ma population rapidement (j'ai pas que ça à faire, moi), la partie commence et s'arrête 10 millisecondes plus tard : j'ai perdu (???). Je me plonge finalement dans la doc. J'aime pas ça, mais après l'avoir lue j'aime encore moins : c'est un tissu d'âneries imbitables, incomplet et mal présenté. Finalement, je relance le jeu une dernière fois et j'essaye de rester devant plus d'un quart d'heure à comprendre comment ça marche, à supporter les mêmes messages vocaux à chaque clic souris, à essayer de naviguer entre les fenêtres, à traduire en français le vocabulaire fumeux utilisé et puis soudain je craque, je hurle, j'attaque la boîte de jeu à coups de dents en bavant. Les médecins arrivent, camisole, sirènes : ça fait une semaine maintenant que je suis dans cette chambre tranquille qui donne sur un joli jardin et je sens que je vais déjà mieux. Demain, ils autoriseront les visites... **Jeff**







CRYO



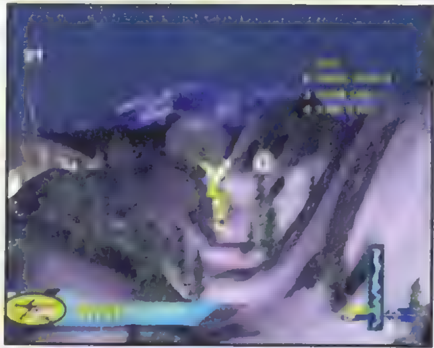
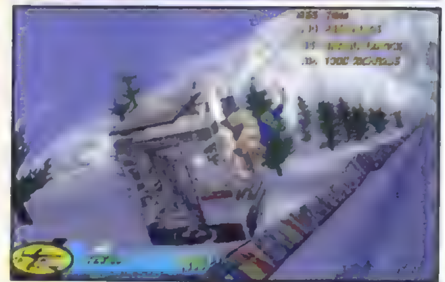


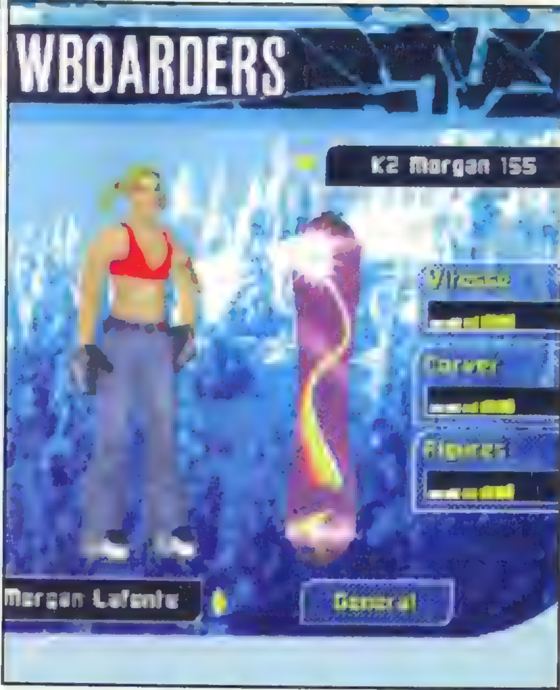


ESPN XGAMES PRO BOARDER

On n'a pas souvent le droit de glisser sur la neige avec nos PC, contrairement aux consoles, aussi lorsque l'on reçoit un jeu de snowboard, c'est toujours un (micro) événement. ESPN-etc. vous propose donc de participer à des courses, du free-style et autres réjouissances à la mode. Mais là où le bât blesse, c'est qu'au départ, il faut finir premier des cinq épreuves proposées, avant de pouvoir participer à un championnat. C'est étrange comme choix, puisqu'il nous oblige à jouer à toutes les épreuves qui n'ont pas grand-chose à voir entre elles. La course, par exemple, est assez tranquille et technique, puisqu'il faut bien négocier les virages et savoir déceler les raccourcis qui vous feront gagner du temps. Le half-pipe vous propose de réaliser un maximum de figures, ce qui se révèle amusant mais un peu trop simple. Le stade reprend le même principe mais avec un seul tremplin : celui qui gagne est celui qui fait le saut le plus spectaculaire au cours des trois minutes imparties pour cela. On a aussi droit à une course dont le but est d'utiliser tous les obstacles (tables, poutres, rondins et hélicoptère (!) pour faire le plus de figures possibles. Bref, on s'amuse plutôt bien, en se disant qu'une fois que l'on aura fini premier de ces épreuves, sans se presser, on pourra enfin valider l'option circuit qui nous invite à participer à un championnat. Là, les choses se compliquent, car on a droit à trois essais pour finir premier de l'épreuve en cours et atteindre l'épreuve suivante. Difficile, donc, mais ce qui est insupportable, c'est que ce premier championnat se contente de vous proposer strictement les mêmes épreuves que celles qui ont servi à votre qualification ! Heureusement, l'animation est plutôt fluide, les graphismes sympas et les boarders sont de "vrais" boarders recréés en 3D, que les fans de ce sport reconnaîtront sans doute au premier coup d'œil. Mais il est vrai aussi que la visibilité n'est pas toujours au top, et que les circuits, très courts, se révèlent rapidement répétitifs et sans intérêt... Mais il y en a sûrement qui adoreront, pour peu qu'ils soient fans du genre, car la réalisation est, en fin de compte, très sympa. Un genre...

« Yann



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : TEAM BEAR / ELECTRONIC ARTS

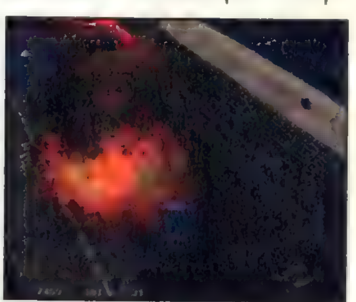
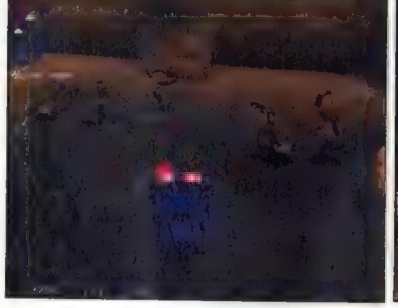
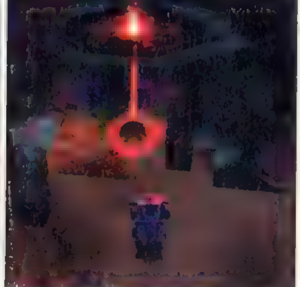
72% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

ARCADE — MINIMUM : PENTIUM 166 — CONSEILLÉ : PENTIUM II 233

FUTUR COP L.A.P.D.

Les petits jeux d'arcade, je n'ai rien contre, surtout quand ils sont bien faits. Ça nous change des jeux complexes et longs qu'on trouve sur PC et puis ça défoule. Futur Cop est justement un de ces jeux, mais il ne défoule pas, au contraire, il énerve. C'était pourtant bien parti : on dirige un véhicule blindé de la police de la fin du 21e siècle inspiré des robots bipèdes de Battletech, armé jusqu'à la gueule de toutes sortes d'armes pour combattre le crime. Les graphimes 3Dfx sont honnêtes, avec parfois quelques belles explosions et l'action est rapide. Mais le système de caméra fait n'importe quoi (on tire souvent sur des ennemis qu'on ne voit pas à l'écran, ou bien la caméra change d'angle de vue à répétition, ce qui donne envie de vomir), la maniablité du véhicule laisse à désirer (on veut tourner sur la droite, ce qui le fait reculer parfois) ; enfin, la durée de vie du jeu est assez courte, car il n'y a que huit niveaux que l'on boucle en moyenne en une vingtaine de minutes. Bref, Futur Cop n'est ni bon, ni mauvais, mais juste extrêmement moyen.

« Jeff

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS






FFBS

LES JEUX DE COURSES AUTOMOBILES OCCUPANT UNE PLACE D'HONNEUR, IL FALLAIT BIEN UN ACCESSOIRE PARFAITEMENT ADAPTÉ : LE VOLANT FORCE FEED BACK (FFB). ON NE VOYAIT PAS VENIR GRAND-CHOSE... D'ABORDABLE ! MAIS VOICI ENFIN LA DÉFERLANTE DES VOLANTS À RETOUR DE FORCE.

VOLANT FORCE FEED BACK

JEUX COMPATIBLES FORCE FEEDBACK:

- Andretti Racing
- CART Precision Racing
- Castrol Honda Superbike
- World Champions (Patch)
- Caramageddon II
- Daytona USA Deluxe
- Dethkarz
- F1 Racing Simulation
- Formula 1 Championship Edition
- Interstate
- LAPD 2100
- Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
- Micro Machines V3
- Monster truck Madness 2
- MotorCross Madness
- MotoRacer 2
- Need for Speed 2 *
- Need for Speed 2 SE
- Need for Speed SE *
- Need for Speed 3
- Newman Haas Racing
- POD
- Power Slide
- Rally Championship
- Redline Racer
- SCARS
- Sega Touring Car
- SODA off Road Racing *
- Speed Busters
- Speedboat Attack
- TOCA Racing
- Ultim@te Race Pro

*Pas compatible avec Microsoft Force Feed Back

LE BRAS DE FER

Ça y est ! On va enfin pouvoir se prendre gravement au jeu... de bagnoles. Les volants FFB arrivent. Munis d'un moteur électrique (plus ou moins gros selon les modèles), pilotés par un petit processeur, ils se doivent de rendre fidèlement les sensations qu'on devrait ressentir avec une vraie voiture dans des situations similaires à celles des jeux. Mais maintenant, il est très important, au vu de l'investissement financier que cela représente, de ne pas se tromper lors de l'achat. Si votre revendeur préféré ne dispose que d'un seul modèle, il est évident qu'il vous dira que c'est le meilleur et que les autres, c'est de l'arnaque : pas solides, pas puissants et patati et patata. Pour être bien sûr de ne pas être déçu, l'idéal est de tout essayer. Mais cela n'est pas à la portée de tout un chacun… Ce dossier vous indiquera donc les différentes caractéristiques qui vous aideront à y voir plus clair dans l'enchevêtrement de branches (de volant) et de pédales.

DEUX TECHNOLOGIES FACE-À-FACE

À nouvelle technologie, nouveau standard. Et comme d'habitude, lorsque des parts de marché sont en jeu, vous avez droit à plusieurs standards… Heureusement, il n'y en a que deux ! Le premier par sa date de création et par sa représentation sur le marché : la technologie I-Force d'Immersion, et le second, qui ne peut s'empêcher de se démarquer : la Visual Force Factory de Microsoft. Le problème dans les cas de technologies différentes reste la compatibilité entre les différents périphériques FFB et les jeux. En effet, si les développeurs de jeux décident de programmer leurs effets FFB pour telle ou telle autre technologie, il n'est pas évident du tout que cela marche pour le volant concurrent. Ainsi, si un jeu est développé uniquement sur I-Force, le volant Microsoft ne bronchera pas, même le nez dans le mur ! La réciproque étant vraie. Le seul moyen est alors de programmer avec DirectX 5 (et plus, si affinités) qui, à l'aide du module Direct Input, est parfaitement multistandard. Certains jeux allant même jusqu'à faire un croisement des différentes technologies… Quoiqu'il en soit, il est à peu près sûr que les développeurs de jeux voudront que leurs créations tirent parti de tous les volants du marché et utilisent donc Direct Input. Alors, côté compatibilité, il n'y a pas trop de souci à se faire.

	Immersion	Microsoft
Technologie	I-Force 2.0	Visual Force Factory
Processeur	24 MHz - 16-bits	25 MHz - 16-bits
Bande passante	>300 Hz	<50Hz
Nombre de moteurs	1	1
Compatible Direct Input	Oui	Oui
Port de connexion utilisé	COM - Série	Joystick
Plus	Grâce à une excellente bande passante, de nombreux effets peuvent se ressentir simultanément sans être confondus pour autant	Utilise le port joystick. Microsoft est le mieux placé pour programmer avec DirectX et surtout W95-98...
Moins	Utilise un port COM	Bande passante faible qui ne permet pas une grande finesse de sensations

En fait, la différence se fait surtout au niveau du rendu des effets FFB. Pour le coup, la technologie I-Force d'Immersion permet un rendu meilleur et plus riche que celle de Microsoft, du moins sur le papier (il faut que les programmeurs en tiennent compte pour que l'on sente une réelle différence). En effet, la bande passante du principe I-Force est supérieure à 300 Hz tandis que celle de Microsoft atteint péniblement les 50 Hz ! La bande passante est la caractéristique qui définit, très concrètement (et très résumé aussi), le nombre de paramètres que le système peut prendre en compte simultanément, pour le restituer dans le retour de force. Et donc, si vous êtes en plein appui dans un virage, sur des pavés, que vous arrivez sur les planches, en tapant un mur à droite, tandis qu'un pourri vous tape le pare-chocs et vous fait déraper,..., vous sentirez le tout plus sûrement sur un volant I-Force que sur un Microsoft & Co ! Maintenant, je le répète, c'est de la théorie. En pratique, il est vrai que les sensations sont peut-être un peu meilleures sur un I-Force, mais encore faut-il être sûr que ce n'est pas seulement sur tel ou tel jeu ; et encore ?

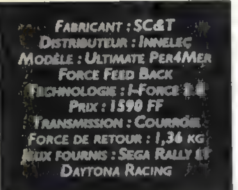
À noter qu'avec les volants I-Force, un utilitaire de création d'effets est livré «I-Force Studio», qui permet de faire à peu près tout ce que vous voulez !



Niveau look, ..., ça pèche un peu, et niveau ergonomie,..., ça pèche carrément. Lorsque vous mettez les mains sur le volant, il faut faire attention à ne toucher aucun bouton, tant il y en a partout. Dommage car avec son gros moteur, et sa transmission surdimensionnée, le Per4Mer est de très loin le plus puissant de tous.

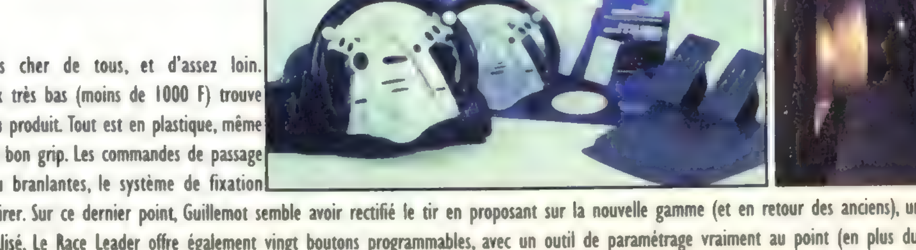
ULTIMATE PER4MER :

Le Per4mer (mis à part son nom peu francophone : père quatre mère...) est un bon volant pour les amoureux de la conduite de gros trucks américains, mais la direction assistée en moins. Pour du bon routier, avec de bons bras bien costauds. Une demi-heure de NFS III, ça donne un peu chaud ! Les drivers présents dans le kit sont loin d'être les meilleurs mais si vous le pouvez, allez sur le site Internet de Guillemot Corporation et downloadez les drivers du Race Leader du constructeur français, qui iront parfaitement à ce modèle. L'autre point très discutable du Per4mer, c'est son look très «cheap», avec des stickers simulant un pauvre tableau de bord. La sobriété a parfois du bon... Le pédalier est, en revanche, très largement dimensionné, mais les pédales n'offrent pas une très bonne ergonomie, avec une articulation supplémentaire qui ne coïncide pas avec l'articulation de la cheville. Ceux qui souffrent d'une acné trop présente se sentiront moins seuls. En effet, le Per4Mer comporte pas moins de quinze boutons programmables, ainsi que deux sensors qui détectent la présence de mimines sur le volant et qui coupent l'alimentation en cas de délaissement chronique ! Malgré tout, le Per4Mer reste parmi les plus chers de sa catégorie, pour des qualités pas évidentes.



Extérieurement, le look est particulier, et la prise en main pas très bonne, avec un mauvais grip et des bruits un peu «cheap». La transmission par courroie du volant semble très bien conçue et résistante malgré l'aspect extérieur. Le moteur semble un poil léger, car les effets ne sont pas les plus puissants.

RACE LEADER



Le volant de Guillemot est le moins cher de tous, et d'assez loin. Malheureusement, tout se paye. Ici le prix très bas (moins de 1000 F) trouve sa justification dans la qualité générale du produit. Tout est en plastique, même le volant qui, du coup, n'offre pas un très bon grip. Les commandes de passage de vitesses sont un peu branlantes, le système de fixation laisse franchement à désirer. Sur ce dernier point, Guillemot semble avoir rectifié le tir en proposant sur la nouvelle gamme (et en retour des anciens), un système de fixation identique dans le principe, mais mieux réalisé. Le Race Leader offre également vingt boutons programmables, avec un outil de paramétrage vraiment au point (en plus du traditionnel panneau de configuration Windows). Le retour de force est un peu en deçà du reste de la production, mais reste tout de même suffisant pour obtenir de bonnes sensations. Le pédalier quant à lui est un peu petit et oblige à retirer ses boots, si on veut être un tantinet précis. Les pédales possèdent également une seconde articulation, qui semble bien pensée et assez agréable à l'usage. Au final, le Race Leader ne brille pas par ses performances et sa qualité, mais offre l'énorme avantage de ne pas être trop cher.

Fabricant : Guillemot Corporation
Distributeur : Guillemot France
Modèle : Race Leader Force Feed Back
Technologie : I-Force 2.0
Prix : 995 FF
Transmission : Courroie
Force de retour : 1,24 kg

Fabricant : Saitek
Distributeur : Transcom
Modèle : R4 Force Wheel
Technologie : Microsoft VFF
Prix : 1290 FF
Transmission : Pignons
Force de retour : 1,3 kg

R4 FORCE WHEEL

Ce volant est beau ! Saitek s'est d'ailleurs offert les services du Designer des montres G-Shock pour l'occasion ! Un look très futuriste (comme le reste de la gamme Saitek), qui offre de plus une bonne ergonomie avec un très bon grip. Le volant de forme carrée n'est pas trop dérangeant, mais les commandes de vitesses derrière le volant sont un poil trop longues. Le système de fixation est très simple et surtout monstrueusement efficace (également d'inspiration Microsoft). Le volant peut-être installé suivant trois angles d'inclinaison sur votre table. Le Saitek est un des rares à offrir un véritable levier de vitesse sur le côté, pas indispensable mais très joli et précis. Du coup, il ne reste que deux boutons accessibles sur le volant. Au passage, celui-ci est à assembler, et pour ce faire, une petite clé est fournie et se range sous le capot ! Vraiment sympa. Le pédalier offre un look très «Racing,» avec un plastique «simili-alu» du meilleur effet et solide de surcroît et, en prime, la tension des ressorts de pédales réglables. Passons à l'intérieur de l'objet. Ici, tout est Microsoft (c'est un peu écrit partout, il faudrait être aveugle pour ne pas le voir…). En fait, Saitek est le seul possesseur de la licence Microsoft, et de la technologie qui va avec. Et donc, il s'agit exactement du même modèle, avec un look différent. Donc, du tout bon.



Le design est particulièrement réussi, avec une ligne et un choix de couleurs vraiment très typés. La commande de vitesses au levier est un bonheur de douceur. Il est possible d'installer le volant suivant trois angles. L'intérieur est entièrement «Made by Microsoft», pour des performances identiques.



SIDEWINDER FORCE FEED BACK WHEEL

Le look général est magnifiquement sobre, et donc efficace. Le système de fixation est de loin le plus pratique. L'intérieur semble bien vide, mais tant que ça marche bien… Le moteur est tout à fait suffisant pour des effets précis et relativement musclé.

Microsoft signe ici son premier volant et Force Feed Back, s'il vous plaît. Le design est dans la ligne de la gamme Sidewinder : sobre et efficace. Ça respire la qualité ! Le volant utilise donc le système maison, avec une certaine réussite. Le système de fixation est sans doute le meilleur de tous : un gros clip ajustable (genre fixation de ski) et c'est tout ! D'une main vous l'installez, d'une main vous le retirez. Et surtout, le volant est véritablement scotché à la table. L'ergonomie est également très bonne, avec du caoutchouc dans la zone de prise en main, pour un meilleur grip. Les boutons de commandes de vitesses au volant sont très discrets et parfaitement disposés. Il ne reste alors que quatre boutons sur la façade, mais en utilise-t-on plus pour un jeu de voitures ? Pas sûr. La technologie Microsoft utilise quant à elle le port joystick traditionnel, ce qui évite l'emploi d'un port série. Je sais qu'on ne peut satisfaire tout le monde (un pad, un volant, un modem, une souris) ça commence à faire du monde pour un port joystick et deux ports série. Alors, pour les USB, c'est quand vous voulez ! Le pédalier qui accompagne le Sidewinder est tout à fait classique, mais semble très bien résister aux gros coups de patins et à une remise des gaz «un peu» violente.

Fabricant : Microsoft
Distributeur : Microsoft France
Modèle : Sidewinder Force Feed Back Wheel
Technologie : Visual Force Factory
Prix : 1690 FF
Transmission : Pignons
Force de retour : 1,3 kg
Jeux fournis :
Monster Truck Madness 2,
Precision Cart Racing (pour le lancement)

RACE MASTER

Fabricant : Trust
Distributeur : Aashima France
Modèle : Force Feed-back Race Master
Technologie : I-Force 2.0
Prix : 990 FF
Transmission : Courroie
Force de retour : 1,24 kg
Jeux fournis : Johnny Herbert's Grand Prix

L'accessoiriste des PC à petits budgets, Trust, est encore présent et parfaitement dans le coup avec son Race Master Force Feed-back. Destiné avant tout à ceux qui veulent s'offrir les joies du FFB à moindres frais. Et pour arriver à un tel prix, il n'y a pas de secret… En fait, à l'instar de Guillemot, Trust fait fabriquer son volant par le même sous-traitant, qui fournit forcément exactement le même matériel. Les deux volants sont donc très proches, voire techniquement identiques. Quelques différences tout de même, le look et la sensation de qualité supérieure, à l'avantage du Trust. Le grip n'est pas excellent mais la prise en main est très naturelle, malgré une forme peu orthodoxe. Le volant ne dispose pas d'un levier de vitesse derrière, mais d'un levier sur le côté. On ne peut pas tout avoir pour ce prix. Sinon on peut faire les mêmes reproches en ce qui concerne le pédalier : trop petit et une articulation des pédales qui ne permet pas toujours d'accélérer à fond. Les drivers sont au point, mais restent très classiques, sans paramétrage possible des boutons. Les effets sont bien présents, dans la moyenne, mais sans plus. Un bon rapport qualité/prix pour accéder aux plaisirs du FFB.



FORMULA FORCE

Fabricant : Logitech
Distributeur : Logitech France
Modèle : Wingman
Technologie : I-Force 2.0
Prix : 1490 FF
Transmission : Câbles
Force de retour : 1, 3 kg (en pratique <1,24 kg)

Le spécialiste de la souris se lance dans le volant Force Feed Back. Pour un coup d'essai, on peut dire qu'on en est encore à l'essai. En effet, la version que nous avons eue entre les mains n'était manifestement pas encore parfaitement optimisée. Cela étant dû au fait que Logitech aurait volontairement bridé la puissance du moteur du volant. Donc, rien de définitif dans ce dossier en ce qui concerne la gestion de la force. À part cela, le côté esthétique et matériel est bien déterminé. Il faut bien avouer que le volant est magnifique et vraiment typé course. Entièrement gainé de caoutchouc rouge, avec une ergonomie remarquable et une finition très Racing, le volant est sans conteste le plus attrayant de tous. Une idée innovante, pas forcément géniale, c'est de brancher l'alimentation sur le pédalier. Comme ça, un seul fil sur le bureau. Mais il faut voir la taille. Avec une prise énorme sur la base du volant et un cordon en Y jusqu'au port série, c'est pas forcément plus facile à gérer sur un bureau «un piti peu encombré». Les pédales sont un peu mini, mais l'ergonomie est bonne même assis droit, et en prime il y a un repose-pieds pour les moments où c'est plutôt «gaz !». Une option intéressante est le port USB, mais il doit être installé en sus de W95. Un bon produit qui n'est pas encore dans la force de l'âge.





La beauté du volant est sans doute la chose qui frappe en premier, puis dès la prise en main vient le confort ! Dommage que les commandes de vitesses ne soient pas idéalement placées. La mécanique est confiée à un système de poulies et de câbles d'acier. En théorie, plus rigides que des courroies. En pratique, la force n'est pas au rendez-vous, mais il faut attendre les versions finales.





PLUS RAPIDE QU'UN LONG DISCOURS, UN LONG TABLEAU.
LES NOTES SONT SUR 5, EN FONCTION DE MON AVIS PERSONNEL ET D'UNE CONCERTATION RÉDACTIONNELLE. CHAQUE CRITÈRE POSSÈDE LE MÊME COEFFICIENT ET CHACUN PRIVILÉGIERA TELLE OU TELLE AUTRE CHOSE.

Volants	Force RS	Race Master	Wingman
Marque	Act Labs	Trust	Logitech
Présentation	4	4	4
LOGICIEL			
Installation logiciel	5	5	5 (sf USB)
Paramétrage	3	3	3
MATÉRIEL			
Installation Matérielle	4	2	4
Ergonomie du volant	5	2	5
Agrément des pédales	5	3	3
Retour de force	5	3	2 (proto?)
Sans retour de force	4	4	5
GÉNÉRAL			
Qualité	5	3	4
Prix	4	5	3
Total	44 Pts	34 Pts	38 Pts
Plus	Force/ Pédalier/ multi support	Prix	Look/Grip volant
Moins	Couleur	Look	Force (proto?)
Jeux fournis	oui : 1	oui : 1	non
JEUX AYANT SERVI AUX TESTS			
NFSIII	5	4	3
Monaco GP	3	2	3

FORCE RS

Ce volant est formidable ! Act Labs est auteur d'un concept tout à fait original qui consiste à avoir un volant FFB sans carte contrôleur d'effet. L'astuce tient au fait qu'un port cartouche est présent à l'arrière du volant et permet d'enficher la carte contrôleur ad hoc, en fonction de l'utilisation du volant PC, Playstation, N64 et bientôt Dreamcast ! Du coup, un volant acheté peut servir pour plusieurs machines pour le prix d'une nouvelle cartouche adaptatrice. Un concept fort pratique qui séduira les joueurs invétérés que nous sommes tous. Côté look, le volant en simili Skaï marron peut être discutable, mais offre un grip et une ergonomie dont personne ne se plaindra. Sans empreinte de main particulière, le gros rembourrage du volant permet une très bonne préhension. Le côté «cheap» vient plutôt du passage de vitesses au volant, qui est en une seule partie articulée sur un seul axe. Du coup, en appuyant d'un côté, cela remonte de l'autre.... Au niveau du retour de force, cela se situe plutôt au niveau du Per4Mer : du costaud. La technologie I-Force est exploitée au mieux avec un gros moteur pour fournir les effets. Le pédalier est un exemple du genre avec un socle très généreux et lourd et des pédales qui s'enfoncent verticalement dans le socle. Cela manque un chouia de débattement, mais bon... Un véritable bonheur de robustesse et de force, un peu juste au niveau du look.

Certes d'un look discutable, ce volant est le seul à être multisupport, par l'usage de cartes contrôleurs en fonction de la machine à laquelle est destinée le volant. Le grip est excellent, même avec le volant marron. À quand un volant en zèbre ?

Fabricant : Act Labs
Distributeur : Big Ben
Modèle : Force RS Racing System
Technologie : I-Force 2.0
Prix : 1390 FF
Transmission : Courroie
Force de retour : 1,36 kg



PER4MER	RACE LEADER	R4	SIDEWINDER
SC&T	GUILLEMOT CORPORATION	SAITEK	MICROSOFT
2	4	5	4
1	5	5	5
1	5	3	3
3	2	5	5
1	2	4	5
4	3	5	4
5	3	4	4
2	4	4	5
3	2	5	5
1	5	4	2
23 PTS	35 PTS	44 PTS	42 PTS
FORCE!	PARAMÉTRAGE/PRIX	LOOK	FIXATION
PAS BEAU	QUALITÉ	MANQUE DE BOUTONS	BRUIT
OUI : 2	NON	NON	OUI : 2
4	4	5	5
2	3	2	2

GRAND CONCOURS D'AUTRUCHE !

Comme il faut bien se décider, le classement a été simplement fait par addition des points obtenus dans le tableau comparatif. Toutes les caractéristiques ont compté avec le même coeff', sachant pertinemment que certains attacheront plus ou moins d'importance à tel ou tel autre détail (prix, force, look).

1ERS EX-AEQUO : R4 SAITEK / FORCE RS ACT LABS
2E : SIDEWINDER MICROSOFT
3E : WINGMAN LOGITECH
4E : RACE LEADER GUILLEMOT CORPORATION
5E : RACE MASTER TRUST
6E : PER4MER



LES JEUX SONT FAITS, RIEN NE VA PLUS.

Maintenant que vous savez tout, il reste à faire votre choix en fonction de vos critères personnels. Le prix est souvent très important, mais il ne faut pas non plus ne voir que cela, comme il n'est pas forcément mieux de prendre le plus cher… Bref, on vous a dit ce qu'on en pensait, maintenant c'est à vous de voir. Le volant idéal n'existe pas (encore) : moteur du Per4Mer, technologie I-Force, volant Logitech, pédales Act Labs et look Saitek. Mais ça revient un peu cher à faire soi-même ! Les jeux permettant de vraiment profiter de cette technologie sont assez rares (quelques-uns se disent FFB, mais en fait, les effets sont vraiment misérables). Les seuls vrais bons qui en tirent parti, sont NFS3 loin devant, Speed Busters, et Monaco GPRS 2 (attention c'est de la F1 : pas de pavés, ni de travers en perspective). Mais je vous assure, que si vous êtes un mordu de la voiture, c'est l'instrument idéal pour se prendre un grand pied ; pour les autres, l'achat est moins évident…

François







Sound Blaster PCI 128

Cette carte veut remplacer le standard en matière de carte-son d'entrée de gamme, la Sound Blaster 16. Non, le 128, astucieusement placé derrière le terme PCI, ne veut pas dire que l'on travaille sur 128 bits (mais quelle en serait l'utilité, franchement ?), mais sur 128 voix. La différence principale avec la version Live ! est l'absence du module de calcul d'effet en temps réel permettant de disposer d'écho ou de "reverb". Le MIDI n'est pas géré de façon époustouflante non plus, mais cette carte est destinée aux joueurs et non aux musiciens, et les jeux n'utilisent pas le mode MIDI, donc ce n'est pas bien grave. Pour le reste, cette carte est excellente, et le port PCI permet même au PC de gagner, dans le meilleur des cas, 10 % de puissance dans les jeux. Sympa et pas chère, donc.

Constructeur : Creative Labs
Prix : env. 500 F TTC

Marble Mouse

Non, ce n'est pas une télécommande minimaliste, une lampe torche pour aveugle ou une sculpture moderne représentant la triste fin d'un clown, mais un trackball. Contrairement à beaucoup d'autres produits du genre, la Marble Mouse n'utilise pas un système mécanique pour convertir les mouvements de la boule en informations pour l'ordinateur, mais un ensemble de capteurs optiques. Du coup, la Marble Mouse est un trackball qui n'est sensible qu'aux traces de Nutella. Un grand pas en avant qui ne date pas d'hier chez Logitech, mais un grand pas quand même.

Constructeur : Logitech
Prix : env. 250 F TTC

Mouse-in-a-Box Scroll

Kensington est toute fière de nous faire part de son invention géniale, originale, voire révolutionnaire l'intégration d'une roulette à la souris traditionnelle. À quoi cela sert-il ? À faire défiler au-to-ma-ti-que-ment les pages sans passer par l'ascenseur, ce qui accélère le travail sous Office ou Internet, et permet de massacrer ses adversaires à Half-Life en réseau. Quoi ? Ce n'est pas nouveau ? Bon, eh bien, disons que cette souris a au moins le mérite d'exister...

Constructeur : Kensington
Prix : env. 200 F TTC

Phone Rider

C'est Noël, et tout le monde est à la recherche du cadeau inutile, peu encombrant et "cyber-idéal". Oubliez le portable, qui est le cadeau "has been" par excellence. Voici en effet le Phone Rider, qui se charge de composer le numéro du service et l'éventuel code d'accès, ce qui vous évite de le faire. Oubliez donc les 01, 02, 07, 08 ou 00, ou les numéros d'appel des "Call Boxes". Le gain de temps est important puisqu'il peut vous faire économiser jusqu'à cinq secondes par appel, avec une moyenne de deux environ. Voici donc le cadeau idéal de fin d'année...

Constructeur : Info Network Systems
Prix : env. 300 F TTC



Vision Master 400 / S702GT

Et hop ! Un 17 pouces de plus. Signé Iiyama, ce moniteur est vraiment une très bonne affaire, puisqu'il coûte moins de 3000 F, et est garanti trois ans. Il permet d'afficher des résolutions élevées, jusqu'à 1600 x 1200 à 77 Hz, ou 1280 x 1024 en 85 Hz. Il est équipé d'un tube classique FST signé Nec doté d'un pitch horizontal de 0,24, seul reproche que l'on pourrait adresser à ce produit. Bref, si vous cherchez un écran 17 pouces, fiable, garanti et peu cher, n'hésitez plus. Certes, si vous êtes attiré par le graphisme, il vous faudra débourser un peu plus pour obtenir un moniteur doté d'un pitch plus fin, mais pour jouer à Half-Life en 1024 x 768, c'est du tout bon !

Constructeur : Iiyama

Prix : env. 2500 F TTC



Mickey

Bon, je sais, Mickey n'est pas un jeu vidéo PC. Oui, j'ai vu, ce livre est assez coûteux. Mais Mickey a fêté ses 70 ans, et ce livre, que l'on pourrait qualifier de livre d'art, contient plein de bonnes choses qui raviront les fans du héros aux grandes oreilles : tryptiques dépliants de 99 cm, illustrations très rares, celluloïds... Bref, le grand jeu pour un cadeau de Noël de personne fortunée pour personne très, très proche.

Éditeur :

Éditions Démons et Merveilles

Prix : env. 980 F TTC



Studio DC10 plus

Cette nouvelle carte de montage vidéo a tout pour plaire. Elle travaille en plein écran à la résolution de 768 x 576 avec une compression 3 : 1. On peut atteindre la vitesse de 25 images par seconde (ou 50 frames par seconde), et le débit de 6 Mo par seconde permet d'obtenir la qualité S-VHS. Cette carte utilise un logiciel de montage développé par Pinnacle (Studio) et est basée sur la technologie DirectShow de Microsoft permettant de prévisualiser le montage en incluant les effets. Outre un logiciel de titrage de grande qualité, cette solution intègre aussi une bibliothèque de 300 effets et 100 transitions. Cette carte permet enfin d'intégrer du son (commentaire ou musique) tout en permettant la visualisation simultanée du film. Compatible VHS, S-VHS, 8 mm et Hi8, la Studio DC10 plus devrait donc satisfaire tous les "vidéastes" amateurs.

Constructeur : Pinnacle Systems

Prix : env. 1800 F TTC



Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Benchmark
C'est un programme qui sert à tester les performances d'un matériel, d'un périphérique. On utilisera par exemple un benchmark vidéo pour voir la vitesse d'affichage d'une carte graphique.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dessin Bitmap
C'est un dessin composé de points (ou pixels).

Dessin vectoriel
C'est un dessin composé uniquement de lignes (vecteurs). L'intérêt de ce genre d'images, c'est qu'on peut changer leur taille (zoom ou dézoom) sans altérer le dessin d'origine. Les images vectorielles sont souvent moins belles que les images Bitmap.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

FMV
Full Motion Video (cf. scène cinématique).

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. C'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

IA
C'est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. On appelle ainsi la partie d'un programme informatique qui est chargée de simuler le rôle d'un adversaire humain. Plus l'IA est performante, plus les adversaires auront un comportement proche de celui de personnages réels.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Mhz
Mégahertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 Mhz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de texture affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

RPG
C'est l'acronyme de Role Paying Game ou jeu de rôles (JDR) en français. À l'origine, c'est une forme de jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages dans un univers imaginaire, sous la direction d'un maître de donjon. La version informatique du RPG consiste surtout à incarner un personnage dont on gère les caractérisitiques (qui s'améliorent avec l'expérience) et l'inventaire (où se trouvent de nombeuses armes) afin de mener une aventure où les combats ont la part belle.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.



La période de Noël est complètement "creuse" pour les jeux à prix réduits. Après les fêtes, vous allez pouvoir revivre. Même si ce mois-ci il n'y a pas beaucoup de titres, ceux-ci ont été véritablement de grands succès. Ça valait peut-être le coup d'attendre un peu avant de casser sa tirelire pour le médiocre Tomb Raider III, non ?

PETITES BOURSES



Jedi Knight Gold

Voici un prix réduit qui reste assez élevé. Mais cette offre propose la version de base de Jedi Knight avec en plus le add-on, Mysteries of the Sith. Vous incarnez Kyle, un personnage à mi-chemin entre Yann Solo et Luke Skywalker. C'est un chevalier Jedi. Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous pourrez basculer du côté obscur ou assurer la digne succession de Luke. Bien entendu, vous trouverez des pouvoirs Jedi comme le saut, la récupération d'objets à distance ou la persuasion. En fonction de votre expérience, ces pouvoirs sont plus ou moins forts. C'est le jeu basé sur "La guerre des étoiles" qui exploite le mieux l'architecture des films. On traverse en effet des hangars immenses où volent des chasseurs TIE, où rôdent des AT-ST. C'est absolument grandiose. Le jeu de base comprend vingt-et-un niveaux et vous permet de vaincre Jerek, un Jedi noir. Les scènes vidéo sont magnifiques et racontent réellement une histoire, ce qui nous change vraiment du Doom-like traditionnel.

Le add-on vous permettra d'approfondir le jeu avec plein de nouvelles choses. De nouveaux niveaux - quatorze au total - mais aussi de nouveaux sorts (clairvoyance, lancer de sabre...), vingt nouveaux ennemis, quatre nouvelles armes... Bref, tout a été revu à la hausse. Un add-on des plus complets, avec quelques améliorations du moteur.

Si vous avez loupé ce chef-d'œuvre, voici une bonne occasion de réparer votre erreur, même si le prix est assez élevé.

Configuration requise : Pentium 166
Prix : 250 F environ

Quake/Doom

Curieux mélange que cette compilation ! OK, les deux titres appartiennent à la même société et à la même catégorie, c'est-à-dire le jeu d'action en vue subjective. Ils ont tous les deux donné lieu à des expressions dérivées, le "Doom-like" et le "Quake-like", mais tant d'années les séparent ! Les technologies divergent totalement, l'un supporte les 3Dfx, pas l'autre. Enfin bon, tous deux sont des monuments de jeux vidéo.

Configuration requise : 486 (Doom), Pentium 133 (Quake)
Prix : 150 F environ



Command and Conquer

Il semblerait que Command and Conquer soit déjà sorti à un prix attractif, avec ses add-ons à 170 F lorsque ce titre était encore distribué par Virgin. Cette fois-ci, il est distribué par Electronic Arts et c'est le jeu de base qui vous est proposé. C'est toujours aussi génial - je l'ai réinstallé chez moi, j'en suis au niveau 9 du GDI -, malgré les défauts de l'intelligence artificielle. Rappelons, pour le présenter un peu quand même, que c'est l'un des premiers jeux de stratégie en temps réel. Deux factions s'affrontent dans un futur extrêmement belliqueux. On construit des bâtiments avec de l'argent, que l'on obtient en récoltant un minéral aux propriétés étranges. On peut ensuite fabriquer des chars et des fantassins plus ou moins bien armés. Il ne reste plus qu'à aller détruire la base ennemie. Un must à posséder absolument si vous ne l'avez pas encore.

Configuration : 486 DX2
Prix : 130 F environ



Lands of Lore 2

Attention, jeu de rôles. Les jeux de rôles ne courent pas les rues, mais sont souvent de grands succès. Lands of Lore, Fallout, Baldur's Gate en sont les meilleurs exemples. Lands of Lore fut le digne successeur du premier volet. L'intrigue est excellente ; vous incarnez le fils de Scottia, la sorcière de Lands of Lore. Du coup, votre popularité au début du jeu n'est pas des plus hautes. Vous avez un autre problème : vous êtes victime d'un sort qui vous fait vous transformer en monstre hideux ou en lézard. Mais ça peut aussi avoir des avantages : le monstre impressionne et fait peur et le lézard se faufile partout. Les différents niveaux sont vastes, la progression du personnage est ce qui se fait de mieux dans un jeu de rôles et ça devient magnifique avec le patch 3Dfx.

Configuration : Pentium 166
Prix : 130 F environ



Lords of Magic Special Edition

Ce jeu, magnifique, comporte néanmoins des défauts de taille. Le premier, c'est que toute la partie combat est assez inintéressante. Le second, c'est la gestion, assez faible. Et pour un jeu de stratégie, ça commence à faire léger. Et puis, il faut bien reconnaître que c'est un peu cher

Ce pack comprend le jeu de base, mais aussi le add-on "Les légendes d'Urak", ce qui améliore le jeu tout en le mettant à jour. Mais il y a aussi huit nouveaux temples, huit nouvelles créatures et seize nouveaux monstres. En cadeau bonus : vingt-quatre cartes Magic the Gathering, bien que cela n'ait rien avoir avec le jeu.

Configuration : Pentium 100
Prix : 250 F environ






"Attention petit, pour la famille
tu devras corrompre les puissants,
exploiter les filles, abattre nos rivaux
...et surtout ne jamais trahir !"
Peter's Plane
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
EIDOS
Gangsters
ON NE JOUE PAS AVEC LE CRIME ORGANISÉ
Gangsters : le Crime Organisé. © 1998 HotHouse créations Ltd.

SUPPLÉMENT GRATUIT À PC SOLUCES N°22 - LE PLEIN DE SOLUTIONS

PC SOLUCES

MENSUEL NOUVELLE FORMULE

www.pcsoluces.com

À L'AUBE DE LA CRÉATION

POPULOUS

La divine solution !

[2e PARTIE]

EXCLUSIF :

TOMB RAIDER III

la solution complète en 42 pages

LA SOLUCE COMPLÈTE

HALF-LIFE

NE FAITES PAS LES CHOSES À MOITIÉ

100 PAGES D'ASTUCES, CODES, TRUCS, GUIDES ET SOLUTIONS

SUPPLÉMENT SPÉCIAL GRATUIT À PC SOLUCES N° 22 - NE PEUT ETRE VENDU SÉPARÉMENT

(SOMMAIRE)

JANVIER 1999 N°22

PROCHAIN NUMÉRO 29 janvier CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

SAUVEGARDE

Lorsque vous voyez ce logo dans l'une de nos soluces, c'est que le CD de PC Soluces contient un élément important pour le jeu : sauvegarde, patch... Bref, un truc en plus qui débloquera votre situation !

Comment

Le CD de PC Soluces N°22 est une fois de plus rempli d'un tas de choses intelligentes pour votre PC dont allez pouvoir profiter pleinement : des démos jouables exclusives, des patches, des sauvegardes, des éditeurs de niveaux, des sharewares, des drivers. Et enfin, le meilleur pour la fin : les vidéos de PC Soluces, vous présentant les meilleurs jeux en tests et en previews.

Le plein de mégas

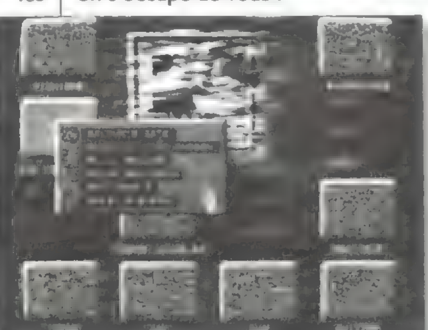
Pour ce CD 22 de PC Soluces, on a employé les grands moyens. Le CD est rempli de bons Méga octets qui couvrent tout ce qui vous intéresse : les jeux !

L'interface

Une fois que vous aurez réussi à lancer l'interface (ça ne devrait pas poser trop de problèmes si vous avez un PC estampillé PC Soluces), vous arriverez à un formidable menu interactif, dont nous gardons jalousement le secret. Pour ce qui est de l'utilisation, c'est archi simple, il suffit de cliquer sur ce qui vous intéresse pour accéder au menu correspondant. Chaque fenêtre correspond à une des rubriques du CD de PC Soluces, qui elle-même renferme tous les éléments de cette rubrique. Il suffit donc de déplacer le curseur du mulot sur la fenêtre désirée, puis de cliquer.

Vous pourrez ainsi visiter les rubriques «Sur vos écrans» avec les tests de Baldur's Gate, Rogue Squadron, Settlers III ou encore Speed Busters. Tout ceci étant bien entendu au format vidéo plein écran. Je vous assure que c'est du boulot de faire ça tous les mois, mais force est de reconnaître que, même si on s'applique dans le texte à rendre un article vivant, la vidéo rend mieux que des photos ! Vous pourrez également trouver la fameuse rubrique «Démos» que le monde entier nous envie avec, ce mois-ci, en exclu, Star Trek NG : Klingon Honor Guard, l'excellent Dethkarz et un Lords of Magic Special Edition !

Du côté des fichiers, vous pourrez trouver des patches, des sauvegardes et des mises à jour pour vos jeux préférés : Half-Life, Sin, Age of Empires, Motocross Madness. Pour les sharewares, nous avons à vous proposer des utilitaires disque, système, des thèmes de bureau, et autres créateurs de jaquettes CD. Pour utiliser ces éléments, vous devrez accéder au second menu : cette nouvelle interface graphique vous permet d'être renseigné le mieux possible sur ce qui vous attend : la liste des éléments disponibles (c'est tout de même mieux de savoir ce qu'on installe…), un descriptif détaillé et une photo de l'objet en question. Pour installer, cliquez sur… «Installer», bravo. Pour sortir de l'interface de PC Soluces, cliquez sur «Sortie» ; sinon «Sommaire» revient au sommaire du CD… Voilà, rien de bien sorcier, je vous l'avais dit. Tout a été fait pour vous simplifier la vie à l'extrême. On sait que parfois certains d'entre vous connaissent quelques faiblesses de neurones, alors on s'occupe de vous !



Les Vidéos

Comme on est en plein dans l'ère du multimédia et dans «l'ère du temps», on vous propose sur le CD les vidéos plein écran des meilleurs tests et previews du canard papier. Rien que pour vous ce mois-ci :

- *Aliens vs Predator (Avant-première)*
- *Baldur's Gate (Test)*
- *Blood 2 (Test)*
- *Civilization : Call to Power (Avant-première)*
- *Darkstone (Avant-première)*
- *Dethkarz (Avant-première)*
- *Le Gardien des Ténèbres (Avant-première)*
- *Rival Realms (Test)*
- *Rollcage (Avant-première)*
- *Rogue Squadron (Test)*
- *Settlers III (Test)*
- *Sim City 3000 (Avant-première)*
- *Slave Zero (Avant-première)*
- *Speed Busters (Test)*
- *Starsiege (Avant-première)*

Les démos jouables

Après une bonne vidéo, on se dit qu'on jouerait bien un petit peu, mais à quoi ? Eh bien, je vous le donne Emile, aux démos de PC Soluces. Elles sont là pour que vous vous fassiez une idée bien précise de ce qui va vous faire prendre un crédit sur deux mois :

EXCLUSIF :

- *Star Trek NG : Klingon Honor Guard*
- *Dethkarz*
- *Lords of Magic Special Edition*

et aussi…

- *Heavy Gear 2 (Activision)*
- *Moto Racer 2 (Delphine Software)*
- *Newman/Haas Racing (Psygnosis)*
- *Test Drive 5 (Accolade)*
- *Test Drive : 4x4 (Accolade)*
- *Tomb Raider 3 (Core Design)*
- *Killer Tank (ElectroTech Multimedia)*
- *Pro Pinball : Big Race USA (Empire Interactive)*
- *X Games Pro Boarder (Radical Entertainment)*
- *Powerslide (Ratbag Games)*

Les fichiers

Ce n'est pas tout de donner envie avec toutes les vidéos et démos du CD, une fois que vous vous êtes laissé tenter par quelques jeux, il est bien de pouvoir les terminer, les prolonger, bref en tirer un max. Eh bien, cette rubrique est spécialement prévue pour tout ça. Vous trouverez de nouveaux scénarios, des mises à jour, de nouveaux circuits et plug-ins, et même des sauvegardes au cas où vous peineriez un brin.

Fichiers

- *Age of Empires : 4 scenarii*
- *Combat Flight Simulator : 1 avion et 1 mission inédits*
- *Half-Life : Niveaux Multijoueur*
- *Motocross Madness : 6 circuits*
- *Might and Magic VI (patch v1.1)*
- *Need for Speed 3 : Patch de mise à jour automatique*
- *Quake 2 : 2 niveaux et mise à jour 3.20*
- *Railroad Tycoon 2 : mise à jour 1.02*
- *Rainbow 6 : mise à jour 1.03*
- *Sin : Mise à jour 1.01*
- *Tomb Raider 3 : mise à jour*

Astuces

- *Le cinquième élément (trainer)*
- *Cæsar III (gain d'argent)*
- *Carmageddon 2 (sauvegardes)*
- *Colin MacRae (toutes les voitures et les circuits)*
- *Half-Life (sauvegardes)*
- *People's General (éditeur)*
- *Populous III (sauvegardes et trainer)*
- *Sanitarium (sauvegardes)*
- *Tomb Raider III (sauvegardes)*

Les sharewares

Ces «petits» programmes sont souvent d'une utilité remarquable, et d'ailleurs remarquée. Trop peu souvent rétribués, les auteurs de share-

ça marche



wares continuent néanmoins à produire des logiciels de qualité. C'est tant mieux pour nous, et surtout pour vous !

- **Animagic** (Éditeur de GIF animés)
- **Arachnophilia** (Éditeur HTML, CGI, Perl, C++, Java)
- **ArchiDoc v1.2** (Éditeur de fichiers d'aide pour Windows)
- **AutoCD v1.1** (Éditeur d'AutoRun)
- **CD Edit v1.0** (Créateur de jaquettes CD)
- **ClipBoarder Viewer** (Afficheur de presse-papier)
- **Desktop Revenge v1.1** (Passe-temps)
- **PC Garbage Remover v3.2** (Utilitaire disque)
- **Quintessential CD v1.22** (lecteur CD audio)
- **ReDemRap v1.0** (Utilitaire)
- **ResizeImage v3.2** (Graphisme)
- **Spicey Mouse v1.00** (Utilitaire souris)
- **Start Menu Changer '97 v2.60** (Utilitaire)
- **Theme Studio 98 v2.51** (Éditeur de thèmes de bureau)
- **Wave Swapper v1.2** (Utilitaire système)

Au moindre problème sur le CD-Rom...

Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97

(numéro non surtaxé)

de 9 h à 17 h du mardi au vendredi et de 10 h à 18 h le samedi.

Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Commencez par mettre du bois dans la trappe située à l'arrière du PC. Si vous possédez un modèle plus récent, il semble qu'appuyer sur le bouton «ON» soit suffisant. Ensuite sous Windows, insérez le CD-Rom dans le lecteur de CD, puis, sur le bureau, double-cliquez sur le poste de travail, puis double-cliquez à nouveau sur le lecteur de CD-Rom. Ensuite, double-cliquez sur «PC Soluces n°22.exe», l'interface démarrera. Une fois la fenêtre affichée, vous pourrez personnaliser l'interface selon votre goût. Il vous suffit de cocher les cases qui vous intéressent (animations, curseurs animés, transitions...). Si vous remarquez que l'interface est un peu lente sur votre PC, n'hésitez pas à enlever quelques options (décocher en premier lieu «curseur animé». Ces paramètres seront stockés sur votre disque dur (1 ko seulement, ne vous inquiétez pas). Dans la partie droite de la fenêtre, vous verrez si vous disposez des extensions nécessaires au bon fonctionnement de l'interface. Si les deux options sont cochées, la mention «Configuration correcte» apparaît et vous pouvez lancer l'interface. Dans le cas contraire, il vous faut installer les composants manquants. Cliquez sur le bouton «Installer» de l'extension manquante. Redémarrez ensuite le PC pour pouvoir relancer l'interface.

Comment naviguer dans l'interface ?

Si vous voulez quitter l'interface, appuyez sur la touche «Esc» ou «Echap» de votre clavier, sauf si vous êtes dans une vidéo. Pour quitter une vidéo, cliquez sur l'un des bords de l'écran avec votre souris (ce n'est pas facile, parce que le pointeur n'apparaît pas, mais on n'a pas fait des vidéos pour que vous partiez avant la fin !). Dans le répertoire «autre», caché au sein du répertoire «redist», à la racine du CD-Rom, vous trouverez le logiciel de compression/décompression hyper utile baptisé Winzip. N'hésitez pas à l'installer, si ce n'est déjà fait.

Configuration minimale

- *Windows 95 ou 98*
- *Pentium 133 MHz*
- *Carte graphique 1 Mo de Ram certifiée DirectX*
- *Carte sonore compatible Sound Blaster certifiée DirectX*
- *16 Mo de Ram*
- *Lecteur CD 2X*

Configuration recommandée

- *Windows 95 ou 98*
- *Pentium II*
- *Carte graphique PCI ou AGP 2 Mo de Ram certifiée DirectX*
- *Carte sonore compatible Sound Blaster certifiée DirectX*
- *32 Mo de Ram*
- *Lecteur CD 4X*

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.

Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.












ENVOYEZ SUR PAPIER LIBRE VOS QUESTIONS ET VOS RÉPONSES À :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)

**PC Soluces, Courrier des Lecteurs,
6 Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex**

(Nous publions seulement les questions/réponses les plus PRÉCISES, ce n'est pas faute de l'avoir dit !)

COURRIER DES LECTEURS

À force de vous le dire, de vous le répéter, je me demande si certains d'entre vous ne le font pas exprès pour me faire sortir de mes gonds. En effet, il n'y a pas de codes pour Red Alert ; et pas plus de codes pour mettre Lara Croft à nu. Dans ce dernier cas, il est tout de même possible de la voir en tenue d'Eve, mais seulement si vous avez la version pirate du jeu (piraterie = voleur, prison...) et que vous disposez d'un patch, pirate aussi, qui modifie le jeu pour la mettre à poil. Pour voir à quel point certains sont obsédés ou têtus, j'ai donc décidé de mette en place un compteur qui indiquera le nombre de lettres qui demandent ces deux informations.

JEFF monkey3@club-internet.fr

Réf. 2201 : Lands of Lore

Comment obtenir le réactif Mystique appelé «Poudre de Terre». Je sais déjà qu'il ne s'agit pas des sables mouvants des marais.

Vincent le «pommé»

Réf. 2202 : X-Files the Game

Dans le bureau de Wilmore, je ne trouve qu'un mot de passe, SHILOH. Où se trouve l'autre mot de passe ?
Quel est le numéro du portable de Scully ?

Lionel Combet

Réf. 2203 : Killing time, Prisoner of ice

Pour Killing Time, dans le manoir, je n'arrive pas à rentrer dans la pièce dont les murs sont des colonnes serrées ; et comment passer les portes où apparaît une bête quand on clique dessus ?
Dans Prisoner of Ice, je ne peux pas ouvrir le tiroir du commandant et parler à la personne dans les machines car elle répète «On a touché à mes machines».

Adolphe

Réf. 2204 : Leisure Suit Larry 7, Discworld 2

Où trouve-t-on le lubrifiant siliconé à échanger avec le déodorant dans Leisure Suit Larry 7 ? Comment obtient-on le sang de souris (j'ai déjà la souris), la cire d'abeille et l'équipement d'apiculteur dans Discworld 2 ?

Nathalie

Réponse Expresse :
En attendant une réponse plus précise de nos lecteurs, pour obtenir le sang de souris, il faudra (en gros) que tu récupères les dents du vampire. Pour cela, il te faut faire croire au vampire, grâce au coq, que le jour se lève.

Réf. 2205 : Éditeur de sauvegarde

Qu'est-ce que c'est ?

Margot Lhommet

Réponse expresse :
C'est un programme qui ressemble à un traitement de texte, mais qui est un peu plus performant car il comprend le format utilisé par les fichiers informatiques. En théorie, tu n'as pas besoin d'utiliser ce genre de programmes compliqués car notre spécialiste des Cheat codes, Arioch, fait tout pour concevoir des programmes qui font la même chose, mais plus simplement.

Réf. 2206 : Age of Empires, Commando, carte 3D

À quoi servent les ateliers de commerce que l'on trouve dans la mission «Le retour» de la campagne «La gloire de la Grèce» de Age of Empires ? L'add-on Rise of Rome de Ages of Empire est-il incontournable ? Y a-t-il des niveaux cachés dans Commando et de nouveaux codes, à part ceux que vous avez déjà passés ? Quelle carte 3D économique conseilleriez-vous ?

Paul Berthelemy

Réponse expresse :
Rise of Rome est très sympa, avec un paquet de nouvelles missions difficiles. Pour Commando, pas de niveaux secrets ou de nouveaux codes (les photos des jaquettes peuvent être des montages ou tirées des versions beta : elles n'ont rien de sûr). Les cartes 3D à base de Bansnee ont actuellement le meilleur rapport qualité/prix.

Réf. 2207 : SPQR

Comment accéder à l'interface et à la visite virtuelle du forum ?

Philippe

Réponse expresse :
Pénètre dans l'égout sous l'atelier de Cornélius. Prends la poignée sur le sol, à côté de la manivelle du

Demandes de code pour Red Alert : 5

Demandes de code pour Lara Croft nue : 12

bateau (à droite de la torche).
Positionne la manette sur le mécanisme de façon à ce qu'elle s'insère. Clique sur le niveau de la manivelle pour activer celle du bateau. Entre dans le conduit et utilise l'échelle. Clique sur la poignée de l'écoutille pour entrer dans l'atelier. En entrant dans l'atelier, tourne à gauche pour découvrir la maquette du Forum. Redresse les trois temples renversés et lit le message apparu. Tourne à droite et entre dans la partie la plus grande de l'atelier. Va à la table sur laquelle se trouvent les parchemins, à droite. Clique sur le message de la boîte en bois et lis-le. Repose le message et clique sur la boîte. Elle s'ouvrira pour révéler le mécanisme de manivelle dorée : c'est le dispositif Temporel du Navitor. Clique sur le rouage du dipositif, puis sur le curseur du Dispositif temporel.....

Réf.2208 : Toonstruck, Prisoner of ice

Comment faire dans Toonstruck pour trouver le code que l'oiseau dit pour ouvrir la grille que les livres commandent ? Et dans Prisoner of Ice, comment avoir la pierre qui est derrière la carte ?

Patrice Pageos

Réf. 2209 : Xwing vs Tie Fighter

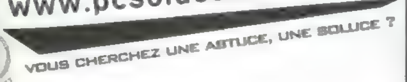
Avez-vous les codes de ce jeu ?

Jaubert Erwan

Réf. 2210 : Might & Magic V Darkside of Xeen, Shadow of the Comet

Pour M&M V, dans le château d'Alamos, quel est le «véritable nom d'Alamos» que l'on doit donner à la tête de pierre : la statue du hall me donne comme nom KDKEIND** et DUGLI. Que dois-je faire ? Dans la pyramide du dragon, quel chiffre faut-il donner à Starfleet NCC pour pouvoir monter l'escalier ?
Dans Shadow of the Comet, comment trouver le calvaire ?

Marie-Laure Raoull



RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

Réf. 1924 : Tomb Raider

Voilà ce qu'il faut faire pour ouvrir les trois portes du niveau 4 : prends le couloir de droite, pousse deux fois le bloc marron et une fois celui à ta gauche. Cours actionner le levier. Saute au-dessus des pics pour revenir à l'intersection. Prends le couloir du milieu pour activer le deuxième levier. Après être tombé, tue les loups et sors en tirant le bloc, puis en le poussant vers la gauche. Monte l'escalier, puis tombe dans le trou et continue à monter pour découvrir et actionner le second levier. Saute dans l'autre passage pour revenir à l'intersection. Va vers la gauche, n'active pas tout de suite le levier que tu découvres, mais laisse-toi directement tomber dans la salle et prends le couloir de gauche. Monte l'escalier, place-toi sur la colonne, tourne-toi vers la droite, et saute. Continue à grimper et suis le couloir pour redescendre. Va sur la deuxième colonne et saute en t'accrochant pour revenir au levier que tu as vu plus tôt : actionne-le maintenant. Prends le passage à droite du levier pour retourner à la deuxième colonne. Saute de la deuxième à la première colonne, puis au-dessus des pics pour arriver au troisième levier. Saute au-dessus des pics pour revenir au début et découvrir les trois portes ouvertes.

Eric Robert

Réf. 1930 : Grand Theft Auto

Il y a encore deux codes en plus de ceux que vous avez donnés dans la réponse expresse. Lorsque tu sauvegardes un jeu, fais-le sous les noms suivants : BY A PLAYSTATION ou WORLD OF FISH. Le premier code active le mode Dieu et le second permet d'accéder à tous les niveaux.

Jeuillier Binet

Réf. 2102 : Hexplore

Pour ouvrir la porte qui te bloque, il faut allumer les quatre vases d'huile noire. Pour cela, donne une torche à deux de tes personnages. Réduis ensuite la vitesse de déplacement de tes personnages au maximum. Positionne un des personnage ayant une torche à gauche et l'autre personnage équipé d'une torche à droite, près des vases. Sélectionne alors l'un des deux personnages ayant une torche pour allumer les vases près de lui et fais de même avec l'autre. Il faut faire cette manipulation très rapidement et la porte s'ouvrira.

Mac Bride

Réf. 2103 : Dune 2000

Non, tu ne peux pas utiliser le Marteleur en mode Campagne, sauf si quelqu'un arrive à modifier le fichier d'initialisation du jeu, car cette unité n'est disponible qu'en mode Réseau, et seulement dans ce mode.

Half-Bone

Réf. 2106 : Might & Magic 6

Tu n'arrives plus à remettre la main sur la clé de la forge de Gharik car c'est un bug du jeu. Nous passons sur le CD de PC Soluces une mise à jour qui «devrait» corriger ce bug.

Jeff

Réf. 2109 : Discworld 2

Pour l'ectoplasme, rends-toi dans le jardin de l'université, tout à fait à droite, derrière le labyrinthe. Utilise l'aimant sur le diablotin pour obtenir ses bottes. Parle à Mme Patachou en la questionnant dans l'ordre suivant : ironie, question générale, réflexion personnelle, début de conversation. Termine la conversation en abordant le sujet de l'ectoplasme, etc. Pour info, cet ordre permet de débrancher sa clairvoyance. Pas bête, hein ? Rends-toi ensuite à la Guilde des bouffons, parle à Chucky le fantôme et utilise la brique sur lui. Va dans l'installation haute énergie, utilise la brique sur l'accélérateur. Apporte l'ectoplasme à Patachou. Pour finir, actionne les bottes sur la bouteille du génie et utilise la puanteur de Ron (le mendiant) sur la bouteille.

Adolphe

Réf. 2111 : Lands of Lore 2

Pour combattre les Rulois, il vaut mieux attaquer au corps à corps et utiliser également le sort de brumes. Sauvegarde après avoir tué chaque Rulois et enfuis-toi pour te soigner, puis reviens à l'attaque.

M.-F.

Réf. 2112 : Prisoner of Ice

Va dans le bureau de Sears et manipule le tableau derrière son bureau pour révéler un coffre, dont la combinaison est 496523. Prends le contenu du coffre et examine aussi les papiers sur le bureau. Mets la photo sur la feuille et donne un coup de tampon : tu as ainsi le laissez-passer.

M.-F.

Réf. 2113 : Spec Ops, I-War

Pour être invincible dans Spec Ops, appuie sur les touches «SHIFT», «ALT» et «V» pendant une partie. Si tout se passe bien, tu devrais entendre un petit effet sonore. Fais ensuite défiler les objets que transporte ton soldat pour voir apparaître «Vue du maître». Sélectionne-le et tu verras apparaître en bas de l'écran «VIEWMASTER». Utilise-le et ton soldat décollera du sol pendant une seconde : tu seras invincible.
Dans I-war, pour avoir accès à toutes les missions, ouvre le répertoire «PSG» qui se trouve dans le répertoire où tu as installé le jeu. Ouvre ensuite le répertoire «Ressource», puis «Scripts» et enfin «PRECEDENCE». Tu trouveras alors un fichier «PREC» : édite-le avec un programme de traitement de texte (du Wordpad fourni avec Windows 95). Mets alors toutes les données de la colonne «Prec» à «O» (zéro), puis sauvegarde : en rechargeant le jeu, tu auras la possibilité de jouer à toutes les missions.

Iria

Réf. 2119 : Indiana Jones 4

Tu dois mettre la lunette sur une des deux statues et regarder les cornes selon le plan dessiné sur le mur dans la maison. Les statues sont sous des pierres : pousse-les toutes pour les révéler. Tout ce que tu vois d'autre dans la lunette ne sert à rien.

M.-F.

Réf. 2121 : LBA 2

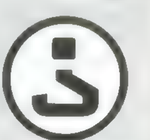
Dans les égouts du niveau 4, tu peux arriver à sauter au-dessus de la grille. Si tu trouves cela trop difficile, tu peux aussi passer par le passage dans le bar.

M.-F.

Réf. 2122 : Sam & Max

Dans le Vortex mystérieux, les trois aimants dans les salles te permettent de donner la bonne taille à tes personnages pour passer les différentes portes. Quand tu activeras les aimants, la couleur de la salle où ils se trouvent indique la couleur de la porte où tu peux passer. La boule souvenir ne sert qu'à la fin du jeu.

M.-F.



Votre ordinateur contient des utilitaires que vous n'utilisez pas. Je vous assure, il y en a un grand nombre et personne ne pense à s'en servir. Comme, par exemple, cette calculatrice, qui est beaucoup plus puissante qu'elle n'y paraît au premier abord. Ensuite, il y a des tas de petites choses qui fonctionnent différemment lorsque vous appuyez sur une simple touche. Le genre de petites choses qui, justement, changent considérablement le confort d'utilisation de nos PC. Et puis, il y a toujours cette base de registres qui renferme des tas de secrets... Vous avez de la chance, je suis justement là pour vous donner toutes les clefs de tous ces secrets...



ARIOCH
(ariochld@aol.com)

DATE ET HEURE DANS LE BLOC-NOTES

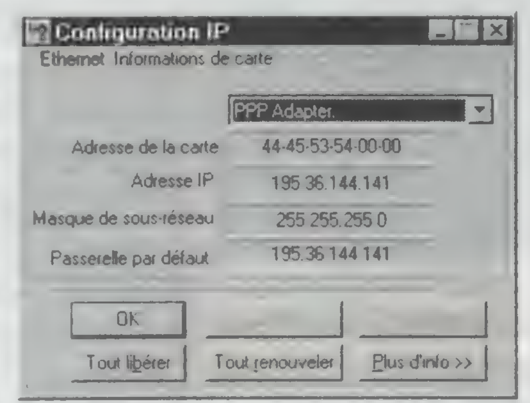
Si vous appuyez sur la touche «**F5**» lorsque vous tapez un texte avec le bloc-notes, cela copiera la date et l'heure dans le texte. Cela se fera exactement là où se trouve le curseur de texte au moment où vous appuyerez sur «**F5**».

EFFACER DIRECTEMENT SANS PASSER PAR LA CORBEILLE

Pour éviter qu'un fichier que vous êtes en train d'effacer ne passe par la corbeille, il suffit d'appuyer sur la touche «**SHIFT**» au moment de l'action. Par exemple, au moment de déposer le fichier dans la corbeille, maintenez la touche «**SHIFT**». Ou bien sélectionnez le (ou les) fichier (s) et appuyez sur les touches «**SHIFT**» et «**SUPPR**» en même temps. Un fichier effacé de cette manière sera directement éliminé et n'apparaîtra pas dans la corbeille. De ce fait, il vous sera impossible de récupérer ce fichier par la suite. Faites donc attention tout de même à ce que vous effacez de cette façon.

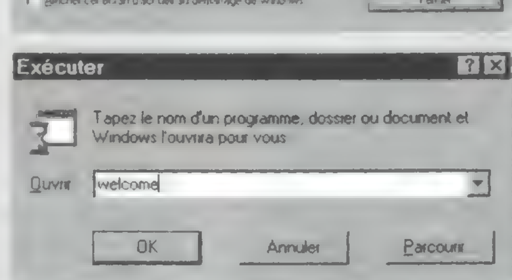
TROUVER SON NUMERO IP

Windows est livré avec un programme qui n'est indiqué nulle part. Grâce à lui, on peut connaître son numéro IP. C'est assez important si vous voulez vous connecter pour un jeu qui utilise ce numéro qui vous est attribué lors d'une connexion sur Internet.
Ce programme se trouve dans le dossier de Windows et porte le nom «**Winipcfg.exe**». Vous pourrez connaître votre numéro IP très rapidement avec lui. Si vous en avez besoin souvent, faites un raccourci de ce programme et placez-le sur le bureau.



CAPTURE D'ÉCRAN

Une capture d'écran, c'est le fait de copier l'image de tout ce que voyez sur votre écran à un moment donné. Cette image se trouve alors dans le presse-papier de Windows. Le presse-papier est un espace mémoire où l'on stocke du texte, ou d'autres types d'informations, de manière temporaire pour les copier ailleurs. Donc, dans notre cas, on stocke dans le presse-papier une image qui représente le contenu de l'écran à un certain moment.
Pour une telle opération, il suffit simplement d'appuyer sur la touche «**Impr Ecran**». En appuyant sur cette touche, vous stockez ce que vous voyez à l'écran dans le presse-papier. Pour récupérer le contenu du presse-papier, chargez un logiciel de dessin comme PAINT (tout à fait au hasard) qui est livré avec Windows. Appuyez sur les touches «**CTRL**» et «**V**» en même temps. Et voilà !
Si vous voulez seulement capturer une fenêtre plutôt que l'intégralité de l'écran, sélectionnez la fenêtre que vous voulez et appuyez en même temps sur les touches «**ALT**» + «**Impr Ecran**».
Néanmoins, si ce type de capture d'écran fonctionne parfaitement avec la plupart des programmes qui apparaissent en mode Fenêtre sur le bureau, il y a peu de chances pour que vous obteniez des résultats satisfaisants sur des logiciels fonctionnant avec DirectX.



ÉCRAN DE BIENVENUE

La première fois qu'on charge Windows, on obtient un écran de bienvenue qui propose plusieurs options (Présentation de Windows, Astuces, etc.). Si vous avez sélectionné «**Afficher cet écran d'accueil au démarrage de Windows**», il apparaît à chaque fois que vous lancez Windows. Mais il y a fort à parier que ce n'est pas le cas. D'ailleurs, ce n'est pas plus mal puisque cet écran vous fait perdre du temps au démarrage. Néanmoins, on peut être amené à vouloir accéder à l'une des options qui est sur cet écran.

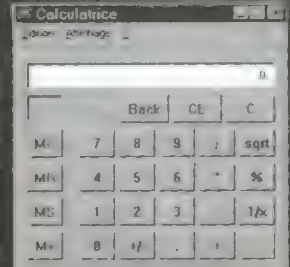
Cliquez sur le bouton «Démarrer» et choisissez «Exécuter...».

À droite de «Ouvrir :», mettez «welcome» puis cliquez sur «OK». L'écran de bienvenue réapparait à ce moment-là !

OUVRIR UNE FENETRE DIFFÉRENTE AVEC INTERNET EXPLORER

On peut ouvrir plusieurs fenêtres de navigation grâce à Internet Explorer. Mais lorsqu'on se promène sur le Net, il est ennuyeux d'ouvrir une nouvelle page pour ensuite indiquer à quel endroit on veut aller. Dans ce cas, si vous voulez obtenir une page dans une fenêtre différente pendant votre navigation, il existe un petit truc. Au moment de cliquer sur un lien, gardez la touche «SHIFT» enfoncée. Lorsque vous cliquerez sur le lien, son contenu sera affiché dans une toute nouvelle fenêtre.

LA CALCULATRICE

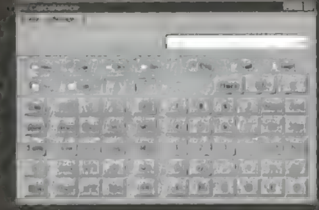
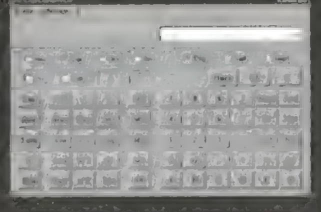


Windows est livré avec une calculatrice qui, au premier abord, paraît des plus simplistes. Il n'en est rien.
Pour y accéder, il suffit de cliquer sur le bouton «**Démarrer**» de Windows puis d'aller sur «**Programmes**» et enfin «**Accessoires**». Naturellement, il n'y a plus qu'à cliquer sur «**Calculatrice**».

MÉMOIRE DE LA CALCULATRICE

La calculatrice contient une mémoire qui vous permet de garder un nombre pour une utilisation ultérieure. Voyons plutôt la chose pas à pas avec un exemple.
Tapez «**5**». Cliquez sur «**MS**». Le «**5**» sera alors placé en mémoire. En faisant cela un «**M**» s'affichera au-dessus de la rangée de boutons, histoire de vous rappeler que vous avez mis un nombre en mémoire. A présent, on peut faire toutes sortes de calculs. Essayons de cliquer sur «**8**», «**+**», «**2**» et «**=**». Le résultat est «**10**», ce qui n'a rien de vraiment étonnant. Maintenant, j'aimerais diviser le «**10**» par le nombre que nous avions mis en mémoire. Pour cela, cliquez sur «**/**» puis sur «**MR**». En cliquant sur «**MR**», vous affichez le contenu de la mémoire sur la calculatrice. Maintenant, cliquez sur «**=**» pour obtenir le résultat, qui est fatalement «**2**». A présent j'aimerais ajouter le «**2**» au nombre qui est déjà en mémoire et placer le tout en mémoire. On pourrait faire le calcul puis cliquer sur «**MS**» mais on peut faire simplement «**M+**». En cliquant sur «**M+**», on additionne directement le nombre inscrit sur la calculatrice et celui qui est en mémoire.
On ne peut mémoriser qu'un seul nombre. Cela veut dire que si vous cliquez de nouveau sur «**MS**», vous mémoriserez le nombre inscrit sur la calculatrice mais qu'en faisant cela, vous effacerez le précédent.
Il est possible d'effacer la mémoire de la calculatrice en cliquant sur le bouton «**MC**». Le petit «**M**» qui s'était affiché pour vous dire qu'il y avait un nombre mémorisé disparaît à ce moment-là.

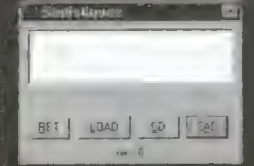
CALCULATRICE SCIENTIFIQUE

Par défaut, la calculatrice de Windows s'affiche de la manière la plus simple. Alors qu'il suffit d'un rien pour la transformer en calculatrice scientifique. Pour cela, allez sur le menu «**Affichage**» et choisissez «**Scientifique**». Rien de plus simple.

CALCULER DES STATISTIQUES

Notre petite calculatrice est capable de calculer des statistiques pour vous. Ou tout du moins d'entrer plusieurs valeurs et ensuite d'appliquer sur elles un calcul.
La première chose à faire est de cliquer sur le bouton «**Sta**». Vous obtenez alors une fenêtre «**Statistiques**». C'est là que vous allez pouvoir stocker les valeurs dont vous aurez besoin.



Cliquez sur la calculatrice (ou sur le bouton «**RET**») en ne fermant pas la fenêtre «**Statistiques**». Tapez un nombre puis appuyez sur le bouton «**Dat**» (ou appuyez sur la touche «**Inser**»). Le nombre sera alors directement ajouté dans la fenêtre «**Statistiques**». Faites-le plusieurs fois puis cliquez sur la fenêtre «**Statistiques**». Tous les nombres que vous avez entrés sont bien dans la fenêtre. Voyons voir à quoi sert chacun des boutons :
RET - Retourne à la calculatrice
LOAD - Met le nombre sélectionné dans la fenêtre de la calculatrice
CD - Efface le nombre sélectionné de la fenêtre «**Statistiques**»
CAD - Efface totalement ce que contient la fenêtre «**Statistiques**»
De plus, sous les boutons, il est écrit «**n=**». Le chiffre derrière correspond au nombre d'éléments qui sont enregistrés dans la fenêtre «**Statistiques**».
A présent, voyons ce que l'on peut faire avec les nombres stockés dans la fenêtre «**Statistiques**». Retournons à la calculatrice. Vous pourrez alors utiliser les boutons suivants :
Ave - Calcule la moyenne des valeurs de la fenêtre «**Statistiques**»
Sum - Fait la somme de toutes les valeurs
s - Calcule l'écart type rapporté à «**n-1**»
Il est possible d'obtenir d'autres calculs. Pour cela, il faut activer «Inv», qui se trouve au-dessus du bouton «Sta». Ensuite, il n'y a plus qu'à cliquer sur les boutons suivants :
Ave - Calcule la moyenne des carrés
Sum - Fait la somme des carrés
s - Calcule l'écart type rapporté à «**n**»





BASE DE REGISTRES

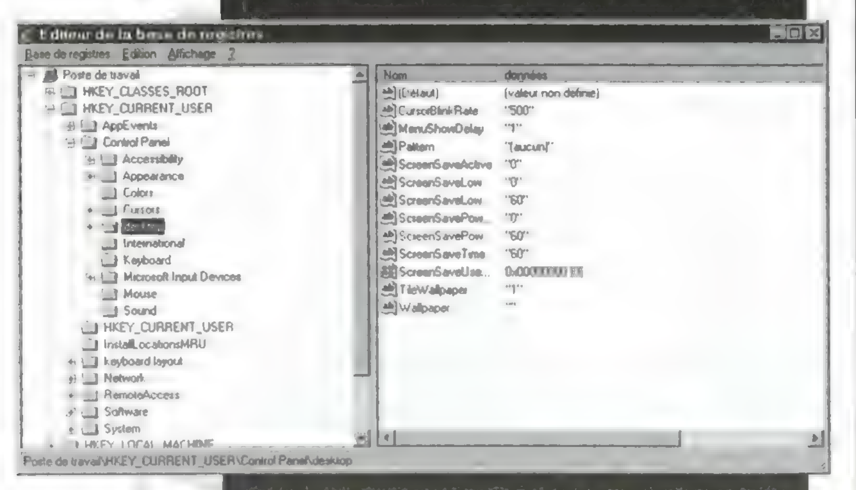
Attention, les trucs qui suivent ne sont utilisables que si vous avez des connaissances sur la façon de modifier la base de registres de Windows. Nous avons vu comme faire cela dans le numéro 20 de PC Soluces. Je vous conseille donc de vous y reporter avant de faire quoi que ce soit...

VIDER LE CONTENU DE LA FENÊTRE «EXÉCUTER»

On peut accéder à la fenêtre «**Exécuter**» par le menu «**Démarrer**». Grâce à elle, on tape un nom de programme pour qu'il soit lancé automatiquement sans que l'on ait à indiquer où il se trouve. Cette fenêtre garde un historique des applications que vous avez lancées. Ainsi, si vous cliquez sur la petite flèche vers le bas, vous obtenez une liste. Seulement, si vous utilisez souvent cette fenêtre, la liste s'allonge très vite ! Il serait donc bien de l'effacer, ou au moins d'effacer quelques-unes des entrées.
Ouvrez la base de registres et allez à la clef suivante «**HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\RunMRU**». Là, vous trouverez la liste de toutes les applications que vous avez lancées. Vous pourrez donc effacer celles qui ne vous intéressent plus, ou même toutes les effacer. Mais surtout, n'effacez pas la valeur «**(Défaut)**» et la valeur «**MRUList**». Il s'agit de la première et dernière. Vous verrez la différence seulement lorsque vous aurez redémarré Windows.

AFFICHAGE PLUS RAPIDE DES MENUS

Il y a temps très court qui s'écoule avant que les menus s'ouvrent sur celui du bouton «**Démarrer**». Je ne parle pas du moment où vous cliquez dessus, mais seulement lorsque vous placez le curseur sur le menu. Il s'ouvre automatiquement, mais après un certain temps. De la même façon, il se referme après un petit temps d'arrêt. Peut-être n'aimez-vous pas cela, alors, autant changer ce temps pour qu'il soit le plus court possible...
Ouvrez la base de registres et allez à la clef «**HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\desktop**».



Une fois que vous êtes placé sur «**Desktop**», cliquez sur le menu «**Edition**». Allez sur «**Nouveau**» et choisissez «**Valeur chaîne**». Dans la partie droite, de l'écran, il y a un «**Nouvelle valeur...**» qui apparaît. Changez le nom de «**Nouvelle valeur #?**» en «**MenuShowDelay**». Une fois que c'est fait, double-cliquez sur la valeur «**MenuShowDelay**» pour entrer une nouvelle donnée. Vous avez alors le choix de mettre un nombre entre «**1**» et «**10**». Avec «**1**», les menus s'ouvriront très rapidement. Alors que si vous mettez «**10**», cela sera très lent. Vous pouvez donc régler la vitesse selon ce que vous voulez en mettant un autre nombre compris entre «**1**» et «**10**». La modification sera prise en compte seulement la prochaine fois que vous chargerez totalement Windows.

DÉSACTIVER LES ANIMATIONS DU BUREAU

Regardez bien le bureau au moment où vous ouvrez ou fermez une fenêtre, il y a un semblant d'animation. C'est bien, mais en supprimant ce type d'animation, les actions entreprises sur le bureau seraient plus rapides.
Ouvrez la base de registres et rendez-vous à la clef «**HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\desktop\WindowMetrics**». Une fois que vous avez sélectionné «**WindowMetrics**», cliquez sur le menu «**Edition**». Là, créez une nouvelle valeur en cliquant sur «**Nouveau**» puis «**Valeur chaîne**». Renommez la nouvelle valeur qui porte un nom du type «**Nouvelle valeur #?**» en «**MinAnimate**». Ensuite, il faut mettre une donnée dans cette nouvelle valeur. Double-cliquez sur «**MinAnimate**» et sous «**Données de la valeur :**», mettez un «**0**» ou un «**1**». En fait, si vous mettez un «**1**», les animations du bureau seront activées. Si vous mettez un «**0**», vous ne verrez plus d'animations puisqu'elles seront désactivées. La modification sera prise en compte seulement la prochaine fois que vous chargerez totalement Windows.



TRICHE

Fini 98 et bienvenue à 99. Bientôt le grand bug que tous les médias nous annoncent. Vous allez vivre pendant une année avec la trouille au ventre que votre ordinateur tombe en morceaux au moment du prochain réveillon ! Alors bon... Rassurez-vous, je vous donne l'astuce maintenant. Votre PC n'a rien à craindre en la matière. N'allez pas vous jeter sur les prochains programmes millénaristes qui risquent de nous tomber sur le coin du nez. 1999 sera dans les grandes lignes la même que 1998. On trouvera toujours des tas de trucs et d'astuces, Electronic Arts nous sortira encore un FIFA (un NHL, un NBA, etc.), les jeux vont devenir encore plus beaux (meilleurs ?) et votre PC plantera autant que l'année précédente.
En attendant tout ce remue-ménage, les astuces qui suivent ont été testées avec soin et de façon immuable par votre serviteur. Qui, lui, serein ne prendra aucune bonne résolution pour 99 puisque de toutes façons, il ne les tiendrait pas ! Cela ne m'empêche pas, bien entendu, de vous souhaiter une bonne année et que votre ordinateur devienne stable... (Dans ce dernier cas, il faudrait quand même un miracle !)

Arioch (ariochld@aol.com).



Envoyez vos astuces !

Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu Tex Murphy Overseer

Cyber Press Publishing,
PC Soluces/Triche-Trash,
6 bd du Général Leclerc,
92115 Clichy Cedex.

Les astuces : mode d'emploi

D'une manière générale, il n'y a rien de compliqué dans les astuces que nous vous présentons. Dans la majorité des cas, on vous explique à quel moment il faut faire la manipulation et de quelle manière. Le seul gros problème que vous risquez de rencontrer, ce sont les astuces hexadécimales.

Astuces hexadécimales

Parfois, les astuces que l'on passe font référence à un éditeur hexadécimal. Il s'agit d'un programme qui permet de charger un fichier pour l'éditer à votre convenance. Il existe plusieurs types d'éditeurs de ce genre. Nous vous conseillons "HEX WORKSHOP". Mais il faut savoir qu'il s'agit d'un shareware et par conséquent, si vous voulez l'utiliser après une période d'essai, il faudra vous enregistrer auprès de son auteur. Vous trouverez ce logiciel dans le magazine PC COLLECTOR.



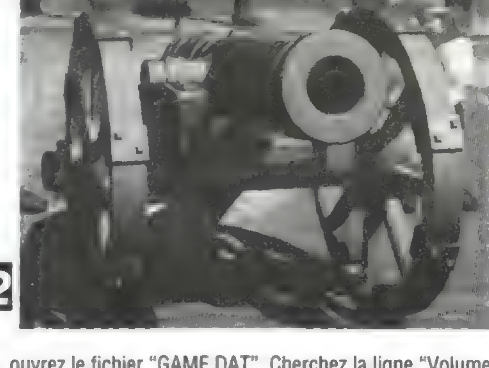
COLIN MC RAE RALLY

CHEAT CODES

Juste avant de commencer une course, on vous demande d'entrer votre nom. À ce moment-là, il est possible d'entrer des codes spéciaux. Si vous entrez l'un de ces codes, vous entendrez un effet sonore et le nom de votre pilote sera remis tel qu'il était avant d'entrer le code. Vous pourrez alors en entrer d'autres ou commencer une course. Voici la liste de ces codes :

FREEWAY - Permet d'accéder à tous les parcours.
PASSEDOUT - Le copilote ne donne plus d'informations.
ALIENGOO - Voiture en caoutchouc (se déforme).
TURNBACK - Traction arrière.
BIGGUNS - Double la puissance de la voiture.
ROCKETMAN - Turbo Boost.
SPECIALED - Mode Replay Transition.
CHOIRBOY - Copilote à une voix étrange et parle en anglais.
PRESSFAST - Mode Pedal power.
BACKAGAIN - Les parcours sont inversés. L'arrivée devient le départ...
WHITEOUT - Brouillard sur tous les parcours.
DARKSIDE - Rouler de nuit (ne fonctionne pas sur tous les PCs).

La plupart de ces codes resteront enregistrés. Pour revenir à la normale, tapez une seconde fois le code.



ANNO 1602

TOUTES LES CAMPAGNES

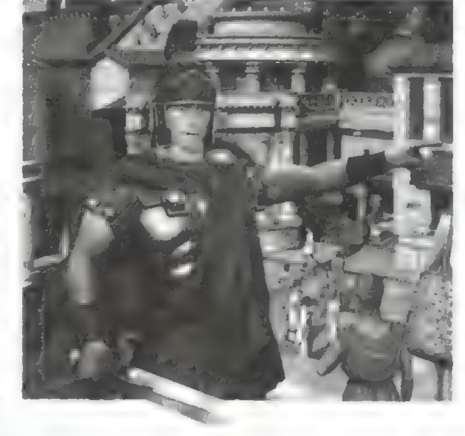
Avec le bloc-notes de Windows, ouvrez le fichier "GAME.DAT". Cherchez la ligne "Volume : -750,0,-5**". Le "**" n'est pas censé apparaître, c'est juste pour indiquer que cela peut être n'importe quel chiffre. Remplacez cette ligne par "Volume : -750,0,-581". Vous verrez qu'il ne s'agit pas vraiment d'un fichier texte. Alors remplacez exactement ce que l'on vous dit et ne mettez pas d'espace ou d'autres caractères.

COMANCHE GOLD

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur "R". Un petit curseur blanc apparaît en bas de l'écran. Vous pourrez alors taper l'un des codes suivants :

PIGSOINK - Maximum d'armement.
HARMONY - GPS Hellfire.
6969 - Mode Mercenary.
CHEAT=MERCENARY - Mode Mercenary.
X666 - Élimine vos coéquipiers.
IMARAT - Invisibilité.
UBBERRAT - Invisibilité.
IMACOW - Bloque le temps.
UBBERCOW - Bloque le temps.
LOADME - Recharge l'armement.
FIXME - Répare les dommages.



CAESAR III

MODIFICATION DES PARAMÈTRES

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Normalement, cela doit se trouver plus ou moins dans un répertoire "Sierra\Caesar3\". Regardez donc à l'intérieur pour trouver un fichier "c3_model.txt". Double-cliquez dessus pour l'ouvrir. Il sera alors chargé dans le bloc-notes de Windows puisqu'il s'agit d'un simple fichier texte. Vous trouverez à l'intérieur des informations qui ressemblent à ceci :
55,Prefecture,{,30,-2,1,1,2,6,0,0,},

Le numéro "55" indique le numéro de ce type de bâtiment. Ensuite, on trouve le nom de code de celui-ci. Dans notre exemple, on comprend qu'il s'agit de la Préfecture puisqu'il est écrit "Prefecture". Toutefois, pour certains bâtiments, l'indication ne sera pas aussi explicite, d'autant que ce sera en anglais. Ne touchez surtout pas à ce premier numéro, ni au nom. Nous allons plutôt nous intéresser aux données chiffrées qui sont à l'intérieur des "{}". Chacune de ces valeurs indique certains des paramètres qu'utilise le jeu pour gérer les bâtiments. Par exemple, le premier nombre après le "{" représente le prix d'achat de la construction. Il faut bel et bien payer 30 Denarii pour construire une Préfecture.
Le "6", qui est l'avant-avant-dernier chiffre, est le nombre de citoyens qu'il faut pour faire fonctionner ce bâtiment. Mettez un "1" à la place du "6" et votre Préfecture fonctionnera avec seulement un citoyen...

Modifiez donc la ligne de la Préfecture pour obtenir ceci :
55,Prefecture,{,-30,-2,1,1,2,1,0,0,},
On a mis un signe "-" devant le prix. Ainsi, le programme croira que le prix est de "-30", ce qui aura pour effet d'ajouter 30 Denarii dans vos caisses au lieu de les enlever ! Sympa, non ? Bien entendu, vous pouvez mettre un autre nombre. Par exemple, en mettant "2", vous payerez 2 Denarii. Ou en mettant "-1000", vous gagnerez 1000 Denarii pour chacune des Préfectures construites !
On a également modifié le "6" en "1". Donc, pour bien fonctionner notre Préfecture n'a a présent besoin que d'un seul citoyen.
Vous pouvez faire cette modification sur toutes les constructions...

FATAL RACING

CHEAT CODES

Ces codes sont à taper sur l'écran principal de configuration du jeu. En fait, il faut remplacer le nom du JOUEUR 1. Une fois que vous aurez remplacé ce nom, si tout se passe normalement, on vous donnera un nom différent de celui du code...

LOVEBUN - Une nouvelle voiture (LISA).
MAYTE - Une nouvelle voiture (DAMON).
TINKLE - Une nouvelle voiture (KEV).
SUICYCO - Une nouvelle voiture (DAMIAN).
2X4B523P - Une nouvelle voiture (GRAHAM).
FORMULA1 - Accède à la deuxième voiture (NEIL).
SUPERMAN - Active le mode Destruction (MARK).
DR DEATH - Les voitures humaines sont invincibles (PAT).
GOLDBOY - Premier Cup (PHIL).
MREPRISE - Bonus Cup (MR BONUS).
CUP WON - Permet de voir la séquence de fin du jeu (LAZY).
I WON - Permet de voir une course gagnée (IDOL).
ROLL EM - Permet de voir l'écran des crédits (MR CRED).
DUEL - Élimination des adversaires (MR EVIL).
TOPTUNES - Des sons différents (DJ SFX).
CINEMA - Écran genre CinémaScope (LUMIERE).
REMOVE - Désactive tous les codes pour tricher (MR BRUSH).
"Ne mettre aucun nom" - Mode noir et blanc (MR DULL).

Tous ces codes se cumulent. C'est-à-dire qu'il vous est possible de les rentrer les uns après les autres. Faites attention car certains des codes en annulent d'autres.

GET MEDIEVAL

CHEAT CODES

De nouveaux codes en plus de ceux que nous avions passés dans un précédent numéro. Il faut toujours, pendant une partie, tapez l'un des codes suivants :

MPBODYGUARD - Votre personnage ne prend plus de dégâts.
MPHIGHLANDER - Donne 99 vies.
MPTHEWOLF - Passe au niveau suivant.
MPBADMOFO - Revient au niveau précédent.
MPIGNITION - Donne 99 exemplaires de chaque clef.
MPTURBOCHARGER - Donne 99 parchemins.
MPPETROL - Donne 999 points énergie.
MPARMORALL - Donne un point d'armure.
MPGLOVEBOX - Donne un point d'arme.
MPSHOES - Donne 4 âmes supplémentaires (Souls).
MPIRONPOCKETS - Les voleurs ne peuvent plus rien vous prendre.
MPBANDAID - Plus de perte d'énergie vitale.
MPLOCKPICK - Donne la clef Skull pour 60 secondes.
MPOMAR - Donne le bouclier de feu pour 60 secondes.
MPTROADRUNNER - Donne les bottes de Mercure pour 60 secondes.
MPBADBREATH - Donne le Freak Artifact pour 60 secondes.
MPMINTYBREATH - Donne Worship Artiface pour 60 secondes.
MPTWINTURBO - Donne le Magna Scroll pour 60 secondes.

NEED FOR SPEED III

CHEAT CODES

Sur l'un des menus du jeu, tapez l'un des codes suivants avant de commencer une course. Si le code est pris en compte, vous devriez entendre un petit effet sonore juste après l'avoir tapé au clavier :

GOFAST - Votre voiture va beaucoup plus vite en mode Un seul joueur.
EMPIRE - Permet d'accéder à la course Empire City.
ELNINO - Permet d'accéder à la voiture El Nino.
MERC - Permet d'accéder à la voiture Mercedes CLK GTR.
JAG - Permet d'accéder à la voiture Jaguar XJR-15.
ALLCARS - Permet d'accéder à toutes les voitures, y compris celles de poursuite.
NFSCARS - Permet d'accéder à toutes les voitures.
POLICECARS - Permet d'accéder à toutes les voitures, y compris celles de poursuite.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
RUSHHOUR
MADLAND

Pour finir, il faut préciser que ces codes n'ont pas d'effet sur les modes "Challenge" et "Trophée GT".

M. I. A. (MISSING IN ACTION)

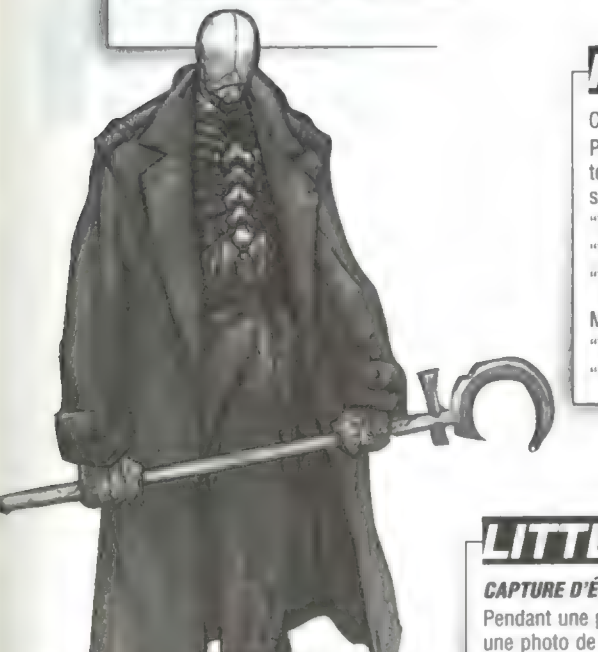
ACCÈS À TOUTES LES MISSIONS

Lorsque vous êtes dans la salle des missions, appuyez sur la touche "F1". Une boîte apparaît, dans laquelle vous pouvez taper du texte. Justement, tapez "MIA LEVEL" et appuyez sur "ENTREE" pour valider. À ce moment-là, un nouveau pilote fera son apparition dans les dossiers. Celui-ci permet d'accéder directement à toutes les missions...

BLOOD II : THE CHOSEN

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur "T" comme si vous vouliez parler et tapez l'un des codes suivants :
MPGOD - Invincibilité.
MPKFA - Donne toutes les armes et munitions.
MPCLIP - Active ou désactive le mode "SPECTATOR" qui vous permet de vous déplacer librement dans un niveau.



POPULOUS : À L'AUBE DE LA CRÉATION

CHEAT MODE

Pendant une partie, appuyez sur les touches "TAB" et "F11" en même temps. Il vous sera alors possible de taper du texte. Justement, tapez "byrne" puis appuyez sur la touche "ENTREE" pour valider. À partir de ce moment, il vous sera possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes :
"TAB" et "F3" - Donne tous les sorts.
"TAB" et "F4" - Permet de tout construire.
"TAB" et "F5" - Donne le maximum de Mana.

Mais vous pouvez aussi essayer les touches suivantes.
"TAB" et "F1"
"TAB" et "F2"



LITTLE BIG ADVENTURE 2

CAPTURE D'ÉCRAN

Pendant une partie, il est possible de faire une capture d'écran, c'est-à-dire une photo de l'image qui se trouve à l'écran, et de la sauvegarder dans un fichier. Pour cela, il suffit tout simplement d'appuyer sur la touche "F9" pendant que vous jouez. Le fichier image sera automatiquement sauvegardé dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur.

JANUEL Pierre

POWERSLIDE

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants avec la touche "ALT" enfoncée. Si vous tapez un code correctement, vous devriez voir une icône s'afficher dans le coin supérieur droit de l'écran...

GLIDER - La voiture plane lors d'un grand saut.
BLAST ou BLQST - Un champ de force autour de la voiture, qui éjecte vos adversaires.
JUMP ou JU?P - Fait sauter la voiture.
BURN - Lance-flammes.
BOMB ou BO?B - Envoie une bombe qui rebondit avant d'exploser.
WARP ou ZQRP - Tous vos adversaires se trouvent ralentis.
TIMEWARP ou TI?EZQRP - Le temps de vos adversaires se trouve ralenti.
STICKY - La route devient collante.
SLIPPY - La route devient glissante
ICBM ou ICB? - La voiture réagit comme un missile.
LIGHT - Voiture lumineuse.
LUNAR ou LUNQR - Force de gravité lunaire.
SLEEP - Vos adversaires ne tournent plus. Ils ne font qu'accélérer.
SPIDER - Votre voiture est capable de monter sur toutes les surfaces.
SUCK - Aspire les voitures.
LAUNCH ou LQUNCH - Appuyez sur "A" ou "Q" pour lancer. Et sur "Z" ou "W" pour bouger.
TWISTER ou TZISTER - Les voitures sont projetées dans les airs comme s'il y avait une tornade.
HOVER - La voiture réagit comme un hovercraft.



MIGHT AND MAGIC VI

COMBAT SANS RISQUES

Lorsque vous lancez le sort "Œil de sorcier", il vous est possible de voir la position de vos ennemis qui se trouvent non loin de vous. De cette manière, il est possible de savoir que certains d'entre eux se trouvent juste derrière une porte. Dans ce cas, n'ouvrez pas la porte et utilisez la compétence "Arc" de vos personnages. Ils pourront tirer à travers la porte un peu comme si elle ne les gênait pas. Placez-vous tout de même à une certaine distance de la porte. C'est-à-dire ni trop près ni trop loin ! Parfait pour éliminer des ennemis sans prendre de risques puisque la majorité des monstres ne pourront rien faire pour vous répondre. Il faut tout de même préciser que certaines portes résistent à ce truc !

Dans le même ordre d'idées, lorsque vous êtes près d'un ascenseur, ne le prenez pas et penchez-vous pour regarder vers le bas. S'il y a quelques ennemis, il vous sera possible de les éliminer de là où vous êtes et toujours sans prendre de risques.

X-FILES

DU SCOTCH SUR LE NEZ

Sur le bureau de Willmore, il y a un rouleau de scotch qui se trouve à gauche de la tasse qui contient des stylos. Cliquez dessus pour voir que les agents du F.B.I. ont des passe-temps très particuliers quand ils ne savent pas quoi faire !

MIGHT AND MAGIC VI

EXPLOITATION D'UN BUG

Pour obtenir autant d'expérience que vous le voulez, faites la quête du seigneur du feu. Ensuite, retournez le voir et appuyez constamment sur "Quête". Vos points d'expérience augmenteront ! Mais attention car cela fonctionne seulement au moment où vous revenez après avoir accompli cette quête. Si vous partez et revenez ensuite, cela ne marchera plus.

Comme tous les bugs, il est possible qu'il soit corrigé par une mise à jour. Si vous avez appliqué une mise à jour à votre jeu ou que vous avez une version plus récente que la première sortie en France, il y a de fortes chances pour que cela ne fonctionne pas !

MARTINEZ Marie-Christine
37 Rue Titien
67200 STRASBOURG

SHOGO

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche "T". Cela vous permet normalement de parler essentiellement pour un mode Multijoueur. Ensuite, tapez l'un des codes suivants :

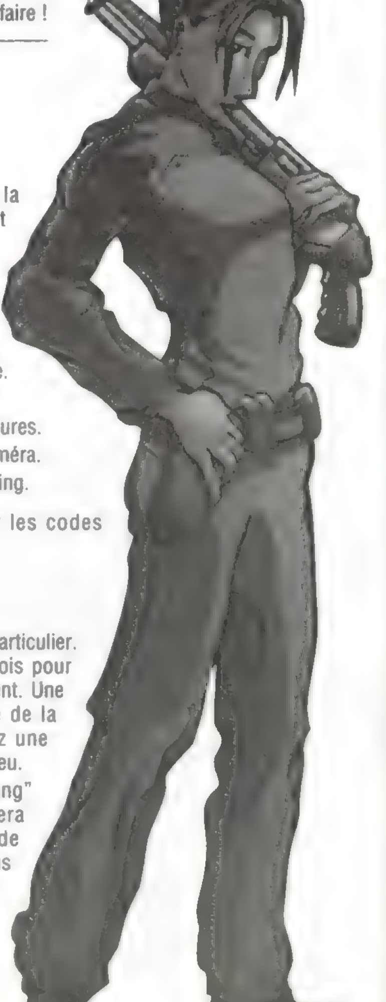
MPKFA - Invincibilité.
MPHEALTH - Donne 100 points de vie.
MPAMMO - Munitions au maximum.
MPARMOR - Donne 100 points d'armures.
MPCAMERA - Ajuster l'angle de la caméra.
MPCLIP - Active ou désactive le Clipping.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

MPPOS
MPLIGHTSCAPE

Le code "MPCAMERA" est un peu particulier. Vous devez le taper une première fois pour pouvoir faire les réglages d'ajustement. Une fois que vous avez ajusté l'angle de la caméra à votre convenance, tapez une nouvelle fois le code pour revenir au jeu.

Attention, en désactivant le "Clipping" avec le code "MPCLIP", il vous sera donné la possibilité de voler et de passer à travers les murs. Mais vous vous apercevrez que cela risque, hélas, de faire planter le jeu si vous l'utilisez mal à propos.



X-FILES

PLUS DE TROIS SAUVEGARDES

Qu'est-il donc passé par la tête des programmeurs du jeu X-FILES ? Ils ne permettent aux joueurs de ne faire que trois malheureuses sauvegardes. Plutôt énervant étant donné qu'il s'agit d'un jeu pour le moins vaste. On aimerait donc pouvoir faire des sauvegardes tout le long de cette aventure plutôt que sur trois endroits. Heureusement, il existe un truc qui permet de le faire... Sur l'écran du menu principal, là où vous pouvez choisir de charger ou d'enregistrer une partie, appuyez sur la touche "SHIFT". Gardez cette touche enfoncée et cliquez soit sur "CHARGER" soit sur "ENREGISTRER" en fonction de ce que vous voulez faire. En faisant cela, à la place d'avoir l'écran normal avec les trois sauvegardes, vous obtenez une fenêtre d'ouverture de fichiers classique de Windows. Ainsi, vous pouvez faire autant de sauvegardes que vous le voulez et même les placer à un autre endroit que le répertoire où vous avez installé le jeu. De la même façon, vous pouvez charger les sauvegardes de votre choix et ce même si elles ne se trouvent pas dans le répertoire habituel.

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants avant de sélectionner "Nouvelle Partie" dans le menu principal :

RALPH - Active l'option "Niveau de départ".
DAVID - Active l'option "Illimité".
THIERRY - Active l'option "Pas d'ennemis".
JEROME - Active l'option "Bouclier".
OLIVIER - Active l'option "Toutes les armes".
FANETTE - Active l'option "Tous les objets".
BENOIT - Active l'option "Voir tous les films".
JOEL - Active tous les autres codes.

Attention, pour que cela fonctionne correctement, tapez un seul code lorsque vous êtes sur "Nouvelle Partie" et appuyez sur la touche "ENTREE" une fois que vous l'avez entré. De cette manière, au lieu de commencer une nouvelle partie, vous arriverez sur une page qui laisse apparaître une nouvelle option en fonction du code que vous venez de taper. Si vous voulez bénéficier de plusieurs codes, lorsque vous êtes sur l'écran qui permet de choisir les options pour tricher, appuyez sur la touche "Echap". Vous retournerez sur le menu principal et il vous sera possible de taper un nouveau code...



X-FILES

PLUS DE MOT DE PASSE SUR L'ORDINATEUR DE WILLMORE

On est obligé d'entrer un nom et un mot de passe pour accéder aux informations contenues sur l'ordinateur de Willmore. C'est-à-dire que chaque fois que vous voulez utiliser l'ordinateur, il faut entrer "CRAIG WILLMORE" comme nom et "SHILOH" comme mot de passe. La chose est réaliste mais au bout d'un moment, cela devient ennuyeux ! On peut, d'un simple clic de souris, éviter de taper le nom ainsi que le mot de passe. Cela vous permet un accès direct à l'ordinateur. Pour cela, il y a trois possibilités, qui se ressemblent un peu...

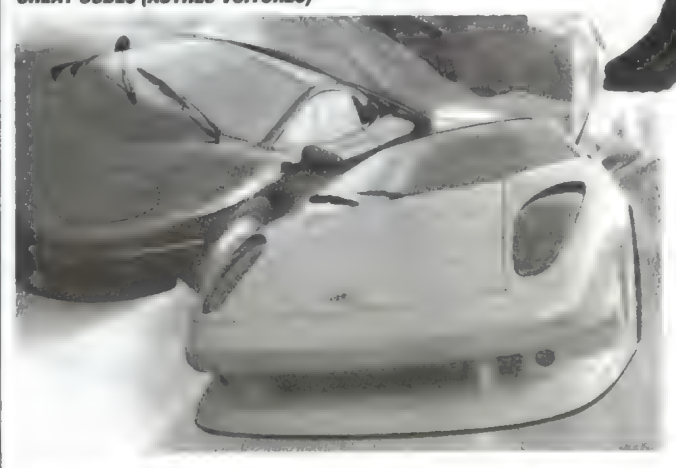
Tout d'abord, si vous voulez arriver directement sur le menu principal de l'ordinateur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la lettre "V" du mot "Bienvenue" sur l'écran où l'on rentre le mot de passe. Et voilà, vous êtes directement sur le menu !

Ensuite, pour aller encore plus vite, on peut accéder directement à l'écran de réseau d'intelligence à partir de celui où l'on entre le nom et le mot de passe. Cette fois-ci, il faut cliquer avec le bouton droit de la souris sur la lettre "U" du mot "aux".

Pour finir et pour accéder directement à votre courrier électronique, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la lettre "S" du mot "services".

NEED FOR SPEED III

CHEAT CODES (AUTRES VOITURES)



Il est possible de conduire d'autres véhicules que ceux proposés par le jeu. Ainsi, vous pourrez conduire un bus scolaire ou un camion. Mais précisons que cela ne fonctionne qu'en mode "Simple course".

Juste avant de cliquer sur le bouton qui permet de commencer une course, appuyez sur la touche "SHIFT". En gardant cette touche enfoncée, tapez l'un des codes suivants pour piloter un nouveau véhicule. Mais attention, n'utilisez pas le pavé numérique pour les numéros...

Il est possible de régler chacun des véhicules à votre convenance. Pour cela, il faut aller sur l'écran des réglages. Tapez le code de la voiture. Faites les

G000 - Miata (peinture métallique).
G001 - Miata (peinture blanche).
G002 - Toyota Landcruiser.
G003 - Camion militaire.
G004 - BMW Serie 5.
G005 - 71 Plymouth Cuda.
G006 - Ford Pickup.
G007 - Jeep Cherokee.
G008 - Van Ford.
G009 - 64/65 Mustang.
G010 - Chevy Pickup.
G011 - Range Rover.
G012 - Bus scolaire.
G013 - Taxi.
G014 - Camionnette Chevrolet.
G015 - Break Volvo.
G016 - Sedan.
G017 - Voiture de police Crown Victoria.
G018 - Voiture de police Mitsubishi Eclipse.
G019 - Voiture de police Grand Am.
G020 - Voiture de police Range Rover.
G021 - Camion militaire.

réglages que vous voulez même si la voiture à l'écran ne correspond pas à ce que vous voulez. Ensuite, lorsque vous commencerez à jouer, le véhicule que vous aurez utilisera les réglages que vous aurez faits sur la voiture par défaut.

POLICE QUEST : SWAT 2

TOUTES LES MISSIONS

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Normalement, c'est dans un répertoire "Sierra\SWAT2\". Double-cliquez sur le fichier "Swat.ini" qui se trouve à cet endroit. Il sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows comme s'il s'agissait d'un fichier texte normal. Cherchez dans le texte une ligne "[Missions Played]". Et tapez le texte suivant ou remplacez le texte qui se trouve juste en dessous par ceci :

[Missions Played]	SM11=1	TM22=1
SM1=1	SM12=1	TM23=1
SM2=1	SM13=1	TM24=1
SM3=1	SM14=1	TM25=1
SM4=1	SM15=1	TM26=1
SM5=1	TM16=1	TM27=1
SM6=1	TM17=1	TM28=1
SM7=1	TM18=1	TM29=1
SM8=1	TM19=1	TM30=1
SM9=1	TM20=1	
SM10=1	TM21=1	

En fait, chacune des lignes "SM*=1" correspond à une mission du SWAT. Alors que les lignes "TM*=1" correspondent aux missions des terroristes. Ce qui nous fait donc 30 missions en tout...

Une fois que c'est fait, sauvegardez les modifications. Chargez de nouveau le jeu et vous verrez que vous aurez à présent accès à tous les niveaux du jeu.

SIM CITY 2000

CHEAT CODES

Pour la version Windows 95, tapez l'un des codes suivants pendant une partie :

IMACHEAT - Donne 500.000 dollars et active toutes les récompenses.

PRISCILLA - Permet d'accéder au Debug Menu.

ASTUCE

Dans certaines versions du jeu, il est possible de construire des bâtiments et d'éliminer leurs coins comme on pouvait le faire dans SIM CITY CLASSIC. Voici la marche à suivre. Choisissez un arbre comme si vous vouliez en poser un. Cliquez à un endroit et gardez le bouton de la souris enfoncée. Appuyez sur la touche «SHIFT» et gardez-la enfoncée en même temps que le bouton de la souris. Bougez le curseur sur l'endroit qui vous intéresse et il devrait disparaître. Dans certains cas, lorsqu'il s'agit de bâtiments, il se peut qu'il disparaisse. Mais ne vous inquiétez pas car la population, elle, restera dans la ville. Vous n'aurez plus qu'à reconstruire.

ASTUCE (CHEAT)

Au début d'une nouvelle partie, tapez «FUND» et acceptez le prêt. Tapez de nouveau «FUND» et, une nouvelle fois, acceptez ce que l'on vous propose. Sélectionnez «BUDGET» et sur la droite de la fenêtre, vous verrez une livre ouvert. Cliquez dessus, choisissez les prêts et acceptez. Sélectionnez de rembourser le premier emprunt. Sortez de l'écran des emprunts. Retournez-y et remboursez le second emprunt. Sortez et revenez une nouvelle fois. Vous devriez alors avoir plus d'un million de dollars.





COMANCHE III
(WORLD OF COMBAT)

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «R» et tapez l'un des codes suivants :

RATZ ou RQTW - Invisibilité.

COWZ ou COZW - Blocage.

IPIG - Overload.

CAT9 ou CQT9 - Dommage.

DOG9 - Armement.

BAT9 - Hellfire.

F22 RAPTOR
(WORLD OF COMBAT)

CHEAT CODES

Pendant une mission, appuyez sur «T» pour afficher l'écran des messages et tapez l'un des codes suivants :

I'LL BE BACK - Recharge tout l'armement.

IT'S NOT MY FAULT - Remplir la mission.

NEVER TELL ME THE ODDS - Les tirs ne vous affectent plus.

THERE CAN BE ONLY ONE - Vous ne pouvez plus perdre.

WE CAN REBUILD THEM - Répare les dégâts.

MDK
(ACTION ALL OF FAME COMPILATION)

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur «F1» pour afficher l'écran d'aide du jeu. Tapez l'un des codes suivants et appuyez sur la touche «ECHAP».

HEALME ou HEQL?E - Remet l'énergie au maximum.

INEEDABIGGUN ou INEEDQBIGGUN - Super mitrailleuse.

ILIKETOLOB - Mortier.

KILL - Vous tue instantanément.

Il faut savoir que chacun de ces codes ne peut être utilisé qu'une seule fois par niveau.

CLIP MDK/BZK

Au tout début du premier niveau, avant de faire quoi que ce soit, appuyez sur «F1» pour faire apparaître l'écran d'aide du jeu. Ensuite, tapez «SHOWMOVIEMDKBZK» ou «SHOZ?OVIE?DKBWK». Appuyez sur «ECHAP» pour retourner au jeu mais à la place, vous aurez droit à un clip vidéo de Billy Ze Kick.



VIRTUA FIGHTER 2

(POWER PACK)

DURAL

Sur l'écran principal, appuyez sur «START». Allez dans le menu «ARCADE» ou «VS», puis validez pour continuer. Lorsque vous devez choisir un personnage, faites «BAS», «HAUT» et «DROITE». Puis appuyez sur les touches «GAUCHE» et celle qui permet de se mettre en garde en même temps. Il faut absolument que ces deux touches soient appuyées exactement en même temps. Vous aurez sélectionné le personnage mais vous verrez la tête de Dural si vous avez fait exactement la manipulation. Vous devriez alors pouvoir combattre avec Dural !

CHANGER de VÊTEMENTS

Au moment de choisir votre personnage, faites «HAUT» et en gardant cette direction appuyée, sélectionnez votre personnage. Les vêtements de votre personnage seront différents par rapport à d'habitude...

RALENTI

Quand KO est inscrit à l'écran, appuyez sur les trois boutons pour obtenir un ralenti du «Replay». Par contre, cela ne fonctionne pas à tous les coups.

FIGURES

Appuyez sur l'un des trois boutons et gardez-le enfoncé juste après que vous ayez gagné un round. De cette manière, vous verrez que votre personnage fera une figure différente en fonction du bouton sur lequel vous avez appuyé.

CHICAGO

Lorsque Jacky combat contre Sarah (ou inversement), le décor est celui de Chicago.

VERSAILLES

COMPLOT A LA COUR DU ROI

VISITE LIBRE

Si vous voulez faire librement une visite du jeu, sur le menu principal, tapez «LALANDE».

ACTUA SOCCER



ÉQUIPE SPÉCIALE

Lancez le jeu en tapant, sous DOS, la commande «SOCCER -01142475549». Ainsi, vous pourrez jouer avec l'équipe «Gremlin Showbiz XI». En fait, il faudra faire défiler les équipes pour l'obtenir. Cette équipe se trouve entre les USA et la Bolivie. Vous verrez que les joueurs sont tout verts.

MAKING OF

Si vous appuyez en même temps sur les touches «ALT» et «TAB» lorsque vous êtes sur le menu principal du jeu, vous pourrez voir le «Making Of» du jeu. Bien entendu, cela ne fonctionnera que si vous essayez le jeu sous DOS. Car sous Windows 95/98, en appuyant sur ces deux touches, vous retournez au système d'exploitation.

MECHWARRIOR II : MERCENARIES

(ACTION ALL OF FAME COMPILATION)

CHEAT CODES

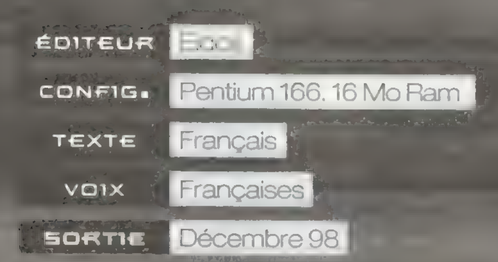
Tapez les codes suivants en gardant les touches «CTRL», «ALT» et «SHIFT» enfoncées :
SUPERFUNKICALIFRAGISEXY ou SUPERFUNKICQLIFRQGISEXY - Active ou désactive l'invulnérabilité.
ISEENFIREANDISEENRAIN ou ISEENFIREQNDISEENRQIN - Active ou désactive les munitions infinies.
OOOHHHLLLAAALLLAAA ou OOOHHHLLLQQQLLLQQQ - Active ou désactive le Heat Tracking.
WEDIDITAGAIN ou ZEDIDITQGQIN - Les Dorcs.
ITSDABOOOMB ou ITSDQBOOO?B - Les ennemis que vous visez s'autodétruisent.
INMYBEAUTIFULBALLOON ou IN?YBEQUTIFULBQLLOON - Jumpjets.
LIKETHECOMSTARBABY ou TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY - La mission est réussie.
ONTIMEEVERYTIME ou ONTI?EEVERYTI?E - Active ou désactive le temps compressé.
BUBBLEBOY - Active ou désactive les sphères.
CRAZYSEXYCOOL ou CRQWYSEXYCOOL - Active ou désactive les Jumpjets infinis.
BEHOLDMYGLORY ou BEHOLD?YGLORY - Active ou désactive le mode Free Eye.
ANTIJOLT ou QNTIJOLT - Active ou désactive le temps étendu.
FLASHYFLASHY ou UNDFLASHYFLASHY - Active ou désactive l'Auto-Grouping.
WALKTHISWAY ou ZQLKTHISZQY - Active ou désactive la réticule directrice.

CHEAT CODES (VERSION 3DFX)

Dans la version 3Dfx du jeu, appuyez et gardez enfoncées les touches «CTRL», «ALT» et «SHIFT». Ensuite, tapez l'un des codes suivants :
SU - Active ou désactive l'invulnérabilité.
IS - Active ou désactive les munitions infinies.
OO - Active ou désactive le Heat Tracking.
IT - Explose la cible active.
RE - Détruit la cible active.
IN - Donne les Jump Jets.
CR - Jump Jets infinis.
LI - Permet de finir la mission en cours de manière victorieuse.
BE - Active ou désactive le Free Eye Mode.



TOMB RAIDER III N'EST SANS DOUTE PAS L'ÉPISODE LE PLUS RÉUSSI DE LA SÉRIE, LOIN S'EN FAUT. TOUTEFOIS, IL EST INCONTESTABLEMENT LE PLUS DIFFICILE, AVEC DES PASSAGES PARTICULIÈREMENT ARDUS. NOUS VOUS PRÉSENTONS ICI UNE SOLUTION QUI OFFRE POUR CERTAINS NIVEAUX DIFFÉRENTS CHEMINEMENTS POSSIBLES. SI VOUS RÉUSSISSEZ À NE PAS BRISER VOTRE CLAVIER DE RAGE, VOUS PARVIENDREZ AU BOUT DE L'AVENTURE AVEC TOUS LES SECRETS.



ÉDITEUR	[illegible]
CONFIG.	Pentium 166. 16 Mo Ram
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Décembre 98

TOMB RAIDER



III

SAUVEGARDE

Vous trouverez des sauvegardes du jeu sur le CD. Pour les utiliser, faites d'abord une copie des vôtres. Elles sont dans le répertoire «C:\Program Files\Core Design\Tomb Raider III» et se nomment «savegame.x». Copiez ensuite les sauvegardes du CD dans ce même répertoire.



6 SECRETS

RÉSUMÉ DU NIVEAU

ELÉMENTS CLÉS
Fusil à canon scié - Clé Indra.

ENNEMIS
Cobras - Singes - Tigres

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - MP5 - Lance harpons - Lance roquettes - Lance grenades - Desert Eagle

LA JUNGLE


JUNGLE 01

Commencez par aller sur votre droite et descendez la petite pente recouverte de végétation. Vous parviendrez sur une petite plate- forme ; regardez alors sur votre gauche pour y voir des feuillages. Sautez dans cette direction pour trouver le **secret n°1** : **fusil à canon scié** et **munitions pour Uzi** (**Jungle 01**).

Descendez ensuite la grande pente en longeant le côté gauche. Vous trouverez une **grande trousse de secours** et des **munitions pour le fusil à pompe** (faites attention à la boule). Placez-vous le plus près possible du tronc d'arbre, mettez-vous face à la grosse branche verdâtre, puis sautez avec élan dans sa direction. Allez sur la droite afin de trouver le **secret n°2** : des **munitions pour le fusil à pompe** et un **cristal**.
Redescendez prudemment sur la pente en faisant très attention aux pics. Arrivé sur la terre ferme, tournez-vous sur la gauche et récupérez un **cristal** (**Jungle 02**).


JUNGLE 02

Grimpez sur la première colonne et laissez-vous tomber de l'autre côté de la corniche. À gauche, vous trouverez des **grenades** sur le sol. Visitez toutes les niches afin de trouver une torche et le **secret n°3** : des **munitions pour le fusil à pompe.**


JUNGLE 03

Revenez à l'endroit où vous avez récupéré le cristal, tournez-vous vers la droite, descendez prudemment pour éviter les sables mouvants et passez sous le porche situé à votre droite. Allez au centre de la clairière pour ramasser une **petite trousse de secours** et faites attention au singe qui va essayer de vous la subtiliser. Continuez d'avancer pour trouver un petit couloir caché derrière une plante (**Jungle 03**).

Entrez dans le couloir et tournez-vous vers la droite pour apercevoir une petite pente. Descendez-la et allez au bout afin de trouver un levier. Actionnez-le pour voir une grille s'ouvrir devant l'énorme racine d'un arbre.
Revenez dans la clairière, montez sur la racine de l'arbre par la gauche (**Jungle 04**) et passez de l'autre côté de la grille. Elle se refermera derrière vous.


JUNGLE 04

Vous verrez alors un levier, ainsi qu'une grille fournie en pics. Face au levier, il y a un renfoncement. Vous devez donc actionner le levier, puis très rapidement, monter dans le renfoncement pour vous protéger du mur de pics qui va tenter de vous écraser.
Dès que le danger est passé, grimpez dans la petite niche que vous venez de libérer. Placez-vous au bord et accrochez-vous au treuil pour traverser le bassin. Montez sur le bloc, puis sautez avec élan vers l'ouverture face à vous. Descendez et munissez-vous tout de suite d'une arme afin de faire face au tigre qui va surgir.
Vous trouverez des **munitions pour les Uzis** dans les racines vertes, à droite de l'entrée de la clairière. Allez ensuite à droite de la clairière pour trouver une **petite trousse de secours** posée sur un bloc. Bien entendu, éliminez le singe qui va tenter de la dérober.
Allez maintenant sur la gauche, vers le grand rayon de lumière qui transperce les arbres. Allez sur la gauche pour vous rendre au creux du tronc d'arbre (**Jungle 05**), et vous trouverez, à droite, un levier. Actionnez-le et déguerpissez vers la gauche pour échapper à une boule qui va tomber.


JUNGLE 05

Une fois le danger passé, montez les marches et allez dans le recoin gauche pour trouver une **torche**.
Revenez sur vos pas, repassez sous le tronc creusé, montez la pente et tournez dans le renfoncement, à gauche de la grille (**Jungle 06**).

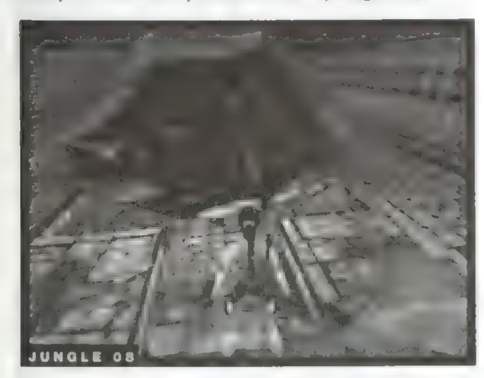

JUNGLE 06

Actionnez le levier pour ouvrir la grille. Empruntez le couloir et dégainez tout de suite vos armes pour abattre le tigre qui surgit. Avant d'arriver au bout du couloir, sautez par-dessus les plantes situées sur votre droite. Sur un bloc, vous pourrez ramasser des **munitions pour le fusil à pompe**. Revenez dans le couloir et tuez le second tigre qui va apparaître. Longez la clairière par la droite pour trouver des **munitions pour le fusil à pompe** et au bout, des **munitions pour les Uzis**.


JUNGLE 07

Laissez-vous glisser et allez en face (**Jungle 07**).

Accroupissez-vous et rampez sous l'énorme racine de l'arbre. Longez la racine et prenez le cristal en vous méfiant du tigre. Montez sur la racine et allez au bout (à mi-chemin, sautez sur la branche située à gauche de la racine pour trouver des **munitions pour le MP5**). Une fois descendu de la grosse racine, regardez son extrémité pour constater qu'elle est creuse (**Jungle 08**).


JUNGLE 08

Sautez avec élan vers cette cavité et accrochez-vous. Vous trouverez alors le **secret n°4** : **une torche**.
Après avoir franchi le passage boisé, sautez sur la droite. Longez la corniche, puis prenez le passage situé à gauche du renfoncement grillagé. Avancez au bout de la passerelle, puis placez-vous dos aux pics.
SAUVEGARDE Sautez sur place et accrochez-vous à la plate-forme, juste au-dessus de votre tête. Montez afin de récupérer un **cristal**. Allez tout au bout à gauche, puis laissez-vous glisser.


JUNGLE 09

Vous allez aboutir au-dessus du passage grillagé. Agrippez-vous au mur (**Jungle 09**) puis longez-le en vous dirigeant sur la gauche.

Une fois arrivé au bout, ramassez une **petite trousse de secours**. Agrippez-vous à la fissure qui se trouve à gauche du mur. Allez sur la gauche, puis dès que vous le pouvez, montez. Grimpez sur le bloc, puis allumez une **torche** avant d'entrer dans le couloir obscur. Allez sur la gauche, actionnez le levier. Vous devrez user de votre sprint pour ressortir du couloir afin d'éviter la boule qui tombe du plafond ! Revenez dans le couloir et grimpez dans le passage étroit à gauche du levier. Vous trouverez le **secret n°5** : des **harpons** et des **roquettes**. Redescendez et sortez du couloir. Allez tout en bas en vous aidant des différents blocs (**Jungle 10**).

Tuez le tigre et allez à l'opposé de la grille. À gauche et à droite des ruines, vous trouverez deux paquets de **munitions pour le Desert Eagle**. Maintenant, vous pouvez passer la grille. Montez dans l'arbre creux sur votre gauche pour ramasser une **torche**. Faites attention en avançant car des boules vont tomber du côté gauche de la clairière. Regardez bien sur votre gauche pour voir un accès bouché par de la végétation (**Jungle 11**).

Traversez le passage en vous plaçant sur le côté droit pour éviter une autre boule. Ramassez une **petite trousse de secours** au pied des plantes. Il y a un trou


JUNGLE 10

LES CHEAT CODES

Pour réaliser ces codes, vous devez avoir comme armes les pistolets de base sinon, vous vous rendrez très vite compte que vous ne pouvez pas vous accroupir.

SAUTER UN NIVEAU
Dégainer (barre d'espace) - Faire un pas en avant (Shift + Haut) - S'accroupir puis se relever («.») - Faire trois tours sur soi (laisser droite ou gauche enfoncé) - Sauter vers l'avant (Alt + Haut).

TOUTES LES ARMES
Dégainer (barre d'espace) - Faire un pas en avant (Shift + Haut) - S'accroupir puis se relever («.») - Faire trois tours sur soi (laisser droite ou gauche enfoncé) - Sauter vers l'arrière (Alt + Bas).

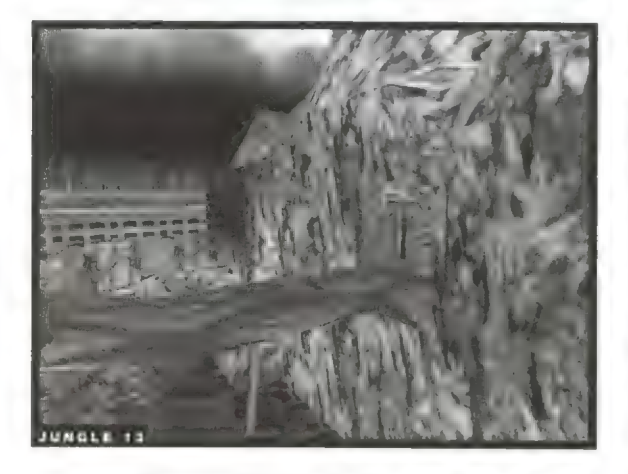

JUNGLE 11




JUNGLE 12

dissimulé juste derrière. Mettez-vous dos au trou, puis laissez-vous tomber en essayant de vous accrocher. Une fois suspendu, lâchez-vous, puis rattrapez-vous, tout de suite après, à la corniche juste en-dessous. Inspectez le recoin face à vous pour trouver le **secret n°6** : un **cristal** et une **torche**. Sortez du passage pour revenir dans la clairière. Allez au bout pour arriver devant une rivière. Longez le bord droit de la rivière afin de trouver des **munitions pour les Uzis**. Revenez sur la berge et allez à gauche. Prenez de l'élan et sautez sur le gros tronc (**Jungle 12**).

Sautez sur le plan le plus haut, puis sautez de nouveau et accrochez-vous à la branche juste au-dessus. Actionnez le levier fixé dans la paroi (**Jungle 13**) afin d'ouvrir un passage sur votre gauche.


JUNGLE 13

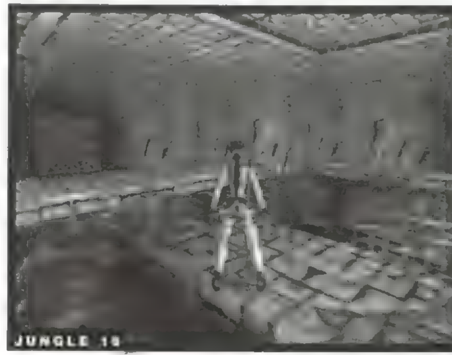
Redescendez et sautez avec élan sur la corniche située à droite du porche. Montez vers le passage que vous venez de libérer. Arrivé de l'autre côté, sautez sur la branche face à vous. Servez-vous des branches pour atteindre un treuil (**Jungle 14**) qui vous permettra de traverser l'étendue d'eau.


JUNGLE 14

Vous allez arriver dans une vaste zone à ciel ouvert. Tuez les deux tigres, puis grimpez pour atteindre le passage situé à gauche des deux cascades (**Jungle 15**).


JUNGLE 15

Vous allez arriver dans un temple indien. Sautez sur la colonne, au centre de la salle, pour dénicher une **torche** (**Jungle 16**). Sautez vers la porte, puis tournez à droite. Au bout, il y a un cul-de-sac avec un bloc.Tirez-le deux


JUNGLE 16

fois vers vous pour ouvrir la porte la plus proche et également libérer une trappe fermée pour le moment. Passez la porte et actionnez le levier face à vous. Une trappe va s'ouvrir derrière le bloc que vous venez de tirer. Allez-y et laissez-vous tomber dans l'eau. Revenez à la surface, montez sur la passerelle et actionnez les deux leviers situés dans les recoins. Sautez dans l'eau et passez la grille désormais ouverte pour revenir dans la salle des deux portes. Empruntez le passage que vous avez ouvert à l'aide de la manette dans la salle précédente. Actionnez le levier au bout du couloir. La zone à ciel ouvert est maintenant remplie d'eau. Revenez dans la salle et empruntez le passage entouré de deux torches. Longez le couloir pour revenir dans cette zone (**Jungle 17**).


JUNGLE 18

Nagez en longeant le côté gauche et grimpez au niveau de la seconde cascade (**Jungle 18**).

Passez sous la cascade et regardez vers le haut pour trouver une petite échelle. Grimpez dessus puis, arrivé au bord de la cascade, tournez-vous sur la droite. Avancez, passez la petite voûte puis retournez-vous et grimpez à la colonne. Allez au bout du couloir pour trouver un levier. Actionnez-le et une grille s'ouvrira dans le mur, face aux cascades. Revenez au début du couloir puis tournez-vous à gauche pour trouver une corniche (**Jungle 19**). Sautez avec élan dans sa direction.


JUNGLE 19

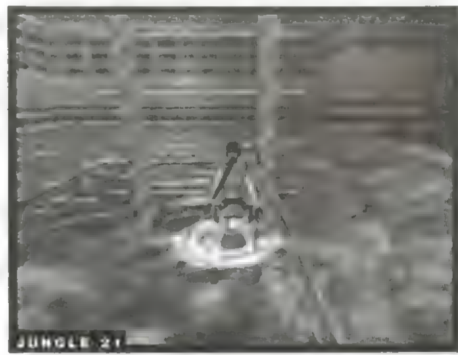
Allez au bout de la corniche, puis sautez sans élan sur la colonne inclinée à l'étage inférieur. Sautez sur la colonne suivante pour atteindre un **cristal**. Laissez-vous tomber dans l'eau et passez sous la grille ouverte grâce au levier (**Jungle 20**).


JUNGLE 17



JUNGLE 20

Longez tout le couloir sous-marin, puis sortez et éliminez tout de suite le tigre qui vient vous chatouiller. Avant de grimper à l'échelle, allez visiter les deux recoins du temple afin de trouver des **munitions pour le fusil à pompe** et le **MP5**. Grimpez à l'échelle (**Photo n°21**), puis tuez le singe avant qu'il vous prenne la **clé Indra** posée par terre.



JUNGLE 21

Vous voilà revenu devant les sables mouvants. Tuez le tigre qui vous attend à l'étage inférieur, puis dirigez-vous vers la porte. Utilisez la **clé Indra** sur la serrure à droite de la porte et empruntez celle-ci pour passer au niveau suivant !

LES RUINES DU TEMPLE

4 SECRETS

RÉSUMÉ DU NIVEAU

ÉLÉMENTS CLÉS
3 Clés Ganesha - 2 cimeterres.

ENNEMIS
Cobras - Singes - Piranhas - [illegible]

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - MP5 - Lance grenades - Desert Eagle.

Commencez par aller chercher la **petite trousse de secours** qui se trouve dans le creux de l'arbre. Faites attention, car juste derrière est caché un cobra. Continuez jusqu'à dénicher un de ses congénères. Juste derrière lui, vous trouvez un levier à activer (**Temple 1**).

Retournez-vous et laissez-vous tomber dans le passage qui vient de s'ouvrir. Vous y trouvez une **petite trousse de soins**. Méfiez-vous car au détour d'un virage se terre un serpent. Juste après, il vous faut affronter deux singes. Une fois à l'air libre, placez-vous au bord de l'eau le plus à droite possible. Attendez que le banc de piranhas passe pour sauter avec élan, puis nagez jusqu'à l'autre rive. Actionnez le levier qui s'y trouve, puis retournez-vous et allez jusqu'au passage sous-marin qui s'est ouvert. Attendez l'instant propice, puis nagez pour regagner la terre ferme. Tuez les deux singes que vous y rencontrez. Grimpez sur le second bloc de pierre pour accéder à la plate-forme de droite, ramassez-y des **munitions pour Uzi**. Parcourez ensuite le flanc de la colline pour atteindre la corniche qui surplombe la zone (**Temple 2**).



TEMPLE 02



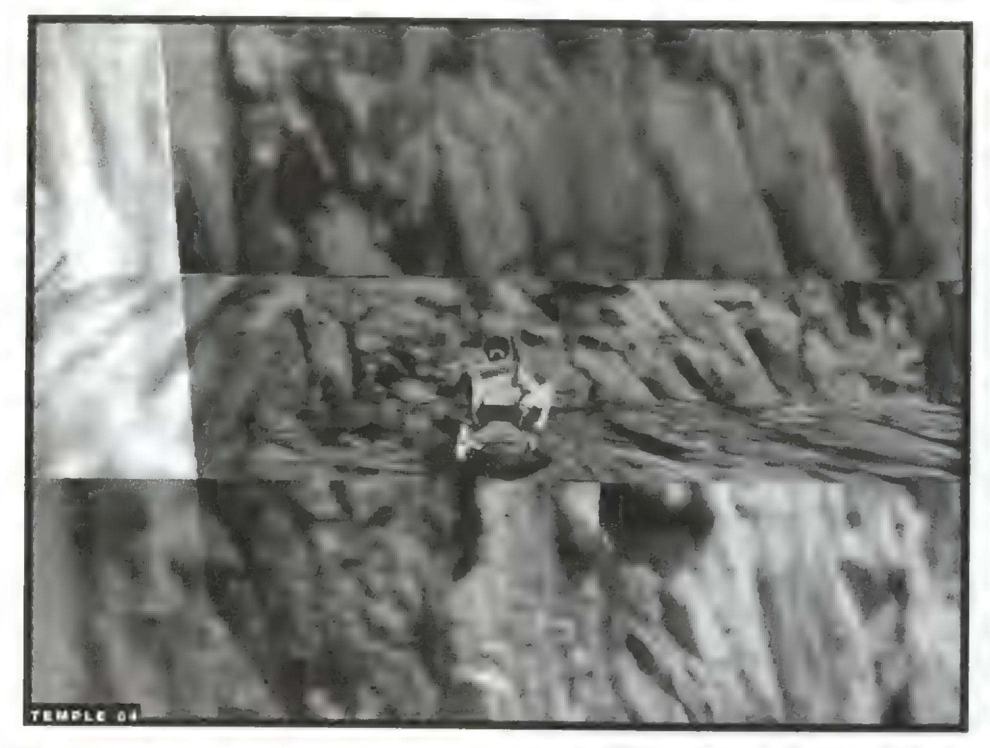
TEMPLE 01

Avant de prendre le couloir, sautez sur la corniche face à vous pour trouver des **munitions pour Uzi**. Prenez le passage au bout de la corniche et abattez le singe. Vous débouchez ensuite face à un gros arbre. En sautant sur la branche, puis en faisant le tour du tronc, vous pouvez ramasser des **balles pour le Desert Eagle** (**Temple 3**).



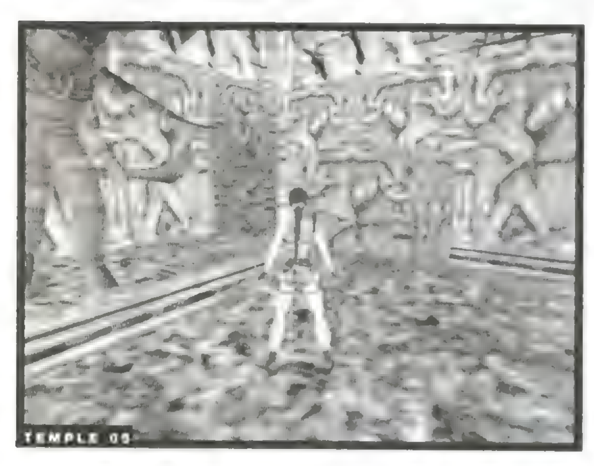


TEMPLE 03


TEMPLE 04

Revenez sur la première branche, puis sautez avec élan vers la corniche de pierre en vous accrochant. Continuez par la petite cascade, faites le tour, puis laissez-vous glisser en arrière en vous accrochant. Remontez pour prendre les **munitions pour le fusil à canon scié** (**Temple 4**).

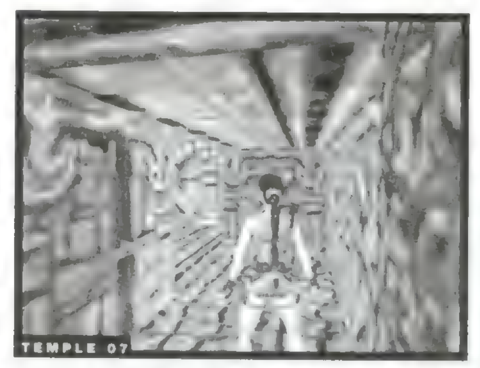
Laissez-vous tomber sur la corniche du dessous et sautez à l'intérieur de la cascade pour trouver un cobra et des **torches**. Sautez sur les corniches vertes, puis passez à gauche sous la roche car un cobra vous attend à droite. Abattez-le, puis engagez-vous dans le couloir. Un peu plus loin, le passage se resserre. Méfiez-vous car un autre serpent se cache derrière le virage. Dévalez la pente sur la droite en faisant attention à la boule qui arrive de la gauche. Ramassez les **munitions pour le fusil à canon scié**, puis tirez le bloc à droite de la statue pour dévoiler des **munitions pour le fusil à canon scié** ainsi qu'un passage (**Temple 5**).


TEMPLE 05

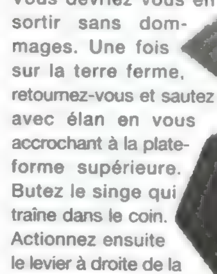
Vous pénétrez ensuite dans une salle où une statue ne tarde pas à vous agresser. Rassurez-vous, elle n'est pas trop difficile à tuer, lorsque vous êtes en hauteur à côté du **cristal**. Si elle se met en position défensive (les sabres repliés en bouclier), descendez, puis remontez aussitôt pour faire feu à nouveau (**Temple 6**).

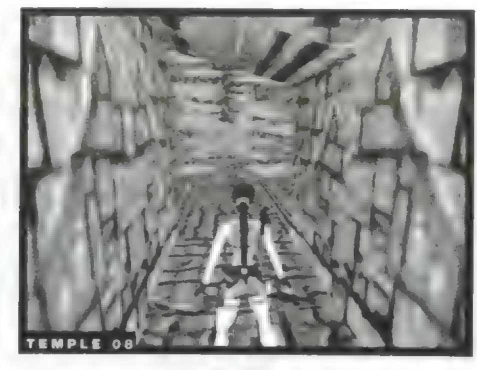
Allez à droite dans la trappe pour y actionner le levier qui ouvre la porte voisine. Poussez ensuite le bloc de pierre de droite pour découvrir le passage **secret n°1** (**Temple 7**).


TEMPLE 06


TEMPLE 07

Faites attention aux dards empoisonnés qui proviennent des murs et allez chercher **les torches**, **la petite trousse de soins** et **les munitions pour le fusil à canon scié**. Si vous vous engouffrez dans le petit trou, une boule vient vous écraser. Ressortez pour prendre la porte la plus proche. Pour gagner du temps dans la boue, sautez dedans en essayant de suivre le virage. Vous devriez vous en sortir sans dommages. Une fois sur la terre ferme, retournez-vous et sautez avec élan en vous accrochant à la plateforme supérieure. Butez le singe qui traîne dans le coin. Actionnez ensuite le levier à droite de la




TEMPLE 08

porte et courez aussi vite que possible pour la passer. Faites un saut pour éviter la lame, puis sprintez pour éviter le mur de piques (**Temple 8**).

SAUVEGARDE Vous débouchez dans une salle avec une cage centrale. Déplacez le bloc le plus clair, de manière à ce qu'il soit proche du pilier de gauche (**Temple 9**).


TEMPLE 09

Montez sur la corniche de gauche et arrêtez-vous quelques pas avant le rebord. Tournez-vous vers votre gauche. Vous voyez un trou au plafond avec un escalier (**Temple 10**).


TEMPLE 10

Sautez vers cet escalier en vous accrochant. Vous découvrez la zone **secrète n°2** qui contient des **munitions pour le MP5** et pour le **fusil à canon scié** ainsi qu'un levier à actionner. Descendez en regardant le levier et en prenant les barreaux de droite qui sont les seuls vous permettant de vous laisser tomber sans trop de dommages. Une fois en bas, actionnez le levier qui ouvre la cage, puis bougez le bloc pour pouvoir monter sur la corniche de droite. Laissez-vous ensuite tomber dans l'eau et tirez sur le levier pour ouvrir la grille. Nagez pour aller actionner les deux leviers situés dans la salle du fond.


TEMPLE 11


TEMPLE 13

Faites demi-tour et remontez à la surface par le passage qui s'est débloqué. Dans la grande pièce, allez faire un tour dans l'eau et actionnez le levier situé entre les deux grilles. Retournez-vous et allez chercher **les torches**, **les grenades** et **la grande trousse de soins** derrière la grille qui s'est ouverte, c'est le **secret n°3** (**Temple 11**).

Tirez les deux autres leviers sous-marins pour que des flammes révèlent des plates-formes dans la salle. Commencez par sauter en vous accrochant sur celle de gauche, puis sautez avec élan sur celle située à votre droite. Continuez en sautant sur celle qui se trouve à votre gauche. Vous pouvez alors accéder à une plate-forme où se trouve un levier. Vous devez aller très vite pour réussir la phase suivante. Actionnez le levier, laissez-vous tomber sur la droite, puis sprintez vers la porte près du **cristal** avant qu'elle ne se referme. Vous accédez alors à une autre salle piège (**Temple 12**).

Actionnez le levier, puis sprintez à l'autre bout pour récupérer la **clef de Ganesha** avant de repartir, toujours en courant, vers la sortie. Traversez les sables mouvants en longeant le mur de gauche, puis montez jusqu'à ce que vous atteigniez un passage sur votre droite. Ramassez la **boîte de torches**, puis escaladez doucement les escaliers. Mettez-vous dos à la deuxième marche et posez le pied sur celle-ci pour aussitôt courir vers le couloir sur votre gauche et éviter la boule. Au niveau de la bifurcation, prenez le passage de droite, plus facile à emprunter, puis tirez sur le levier. Tirez sur les singes qui sont dans les parages et prenez la **petite trousse de soins**. Après avoir passé le **cristal**, allez jusqu'au bout du couloir et mettez-vous dos au trou pour descendre jusqu'au portail. Introduisez la **clef de Ganesha** que vous avez récupérée. Actionnez à présent les deux leviers de part et d'autre du **cristal** pour ouvrir la porte de gauche. Dans la première salle, tuez les deux primates, puis continuez dans la pièce suivante. Plongez en prenant garde aux flammes pour aller actionner sur l'autre rive un levier qui débloque le passage sous-marin. Empruntez-le en rasant les murs pour éviter les fléchettes, puis pénétrez dans une grande pièce. Continuez à longer le mur. Sur une plate-forme à droite, vous trouvez une **petite trousse de soins**. Montez par la gauche et trouvez l'échelle incrustée dans la pierre (**Temple 13**).

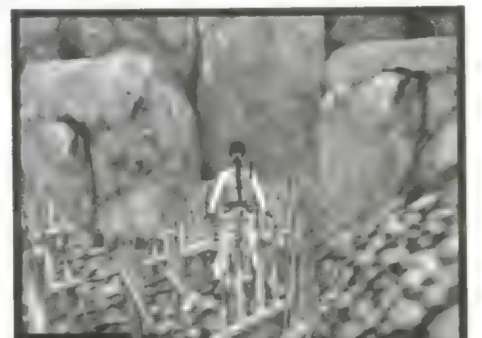
En haut de l'échelle, effectuez un saut périlleux arrière pour atterrir sur une petite plate-forme. Sautez avec élan sur une autre plate-forme en diagonale sur la gauche, puis sur celle toute proche. Retournez-vous pour voir un escalier auquel vous pouvez vous agripper en sautant. En haut de celui-ci, sautez de nouveau en diagonale en vous positionnant à un pas sur la droite du mur (**Temple 14**).


TEMPLE 14

La plate-forme suivante pose un léger problème car elle est occupée par un cobra. Dégainez donc avant de sauter en essayant d'atterrir le plus à gauche possible et être ainsi hors d'atteinte du reptile. La suite est un jeu d'enfant. En arrivant dans le couloir, veillez simplement à faire marche arrière en vous accrochant pour éviter la boule. Passez sous les dards et les lames, ramassez la **petite trousse de soins**, puis mettez-vous au bord du précipice et accrochez-vous. Laissez-vous tomber complètement à droite afin de perdre un minimum d'énergie. Accroupissez-vous pour emprunter le passage qui mène jusqu'au **secret n°4** (**Temple 15**).




TEMPLE 12


TEMPLE 15

Dégommez le cobra caché dans un angle et allez chercher les **munitions pour le Desert Eagle** et celles pour **Uzi** qui se trouvent de part et d'autre du **cristal**. Plongez ensuite pour suivre le même parcours que précédemment et revenir au niveau du **cristal.** Poussez le cube à droite de celui-ci. Poussez ensuite le bloc de droite à fond. Dans le couloir que vous venez de créer, poussez le deuxième et le quatrième cube afin de pouvoir décaler le troisième, vous avez alors accès à un levier (**Temple 16**).


TEMPLE 16


TEMPLE 18

Dans la pente qui suit, placez-vous à gauche, courez pour éviter les deux boules, puis sautez afin d'éviter les piques. Laissez-vous tomber ensuite sur la droite du trou pour regagner l'eau. Revenez dans la première pièce désormais immergée. Tirez sur le levier sous-marin pour accéder à la seconde **clef de Ganesha**. Utilisez-la pour ouvrir le grand portail. Montez vite à l'échelle en face de vous car le plafond de piques descend à grande vitesse. Allez tirer le bloc situé au fond à droite de l'entrée afin d'accéder à la voûte et aux deux leviers qui s'y trouvent (**Temple 17**).

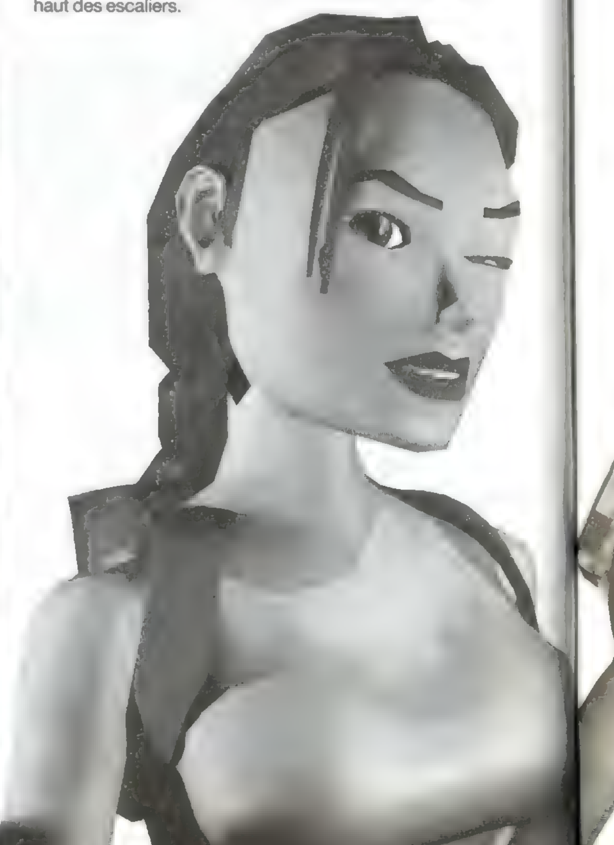
Servez-vous du **cristal** si besoin est, puis laissez passer les deux boules en courant devant le portail ouvert. Dans la salle suivante, une statue s'anime et se lance à votre poursuite. Allez simplement tout en haut dans le fond pour en venir à bout sans peine et ramassez son **cimeterre**. Allez chercher les **munitions pour fusil à canon scié**, puis activez la seconde statue en vous plaçant sur le promontoire qui domine la salle. Une fois les deux **cimeterres** récupérés, allez les placer sur la dernière statue (**Temple 18**).

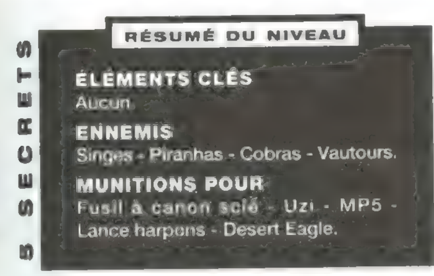
Vous trouvez une **petite trousse de soins** dans le plan d'eau de la salle. Poursuivez votre chemin jusqu'à une grande salle où il vous faut affronter une statue. Au pied du crucifié, vous trouvez une **clef de Ganesha** et sous l'empalé, des **torches**. Prenez le passage du fond. Vous trouvez trois serrures et un **cristal**. Allez dans le trou et longez les deux murs pour tirer sur chacun des leviers afin de désactiver les courants et de pouvoir ramasser l'autre **clef de Ganesha** (**Temple 19**).

Remontez à la surface et retournez dans la salle précédente. Lorsque vous approchez de la grille, elle s'ouvre immédiatement. Allumez une torche et sprintez droit devant vous pour aller actionner un levier. Retournez-vous et utilisez le second levier pour ouvrir une trappe qui vous permet d'échapper aux piques. Vous pouvez alors ramasser la troisième **clef de Ganesha**. Utilisez ensuite toutes les clefs pour ouvrir la grille de sortie du niveau en haut des escaliers.


TEMPLE 19


TEMPLE 17




5 SECRETS

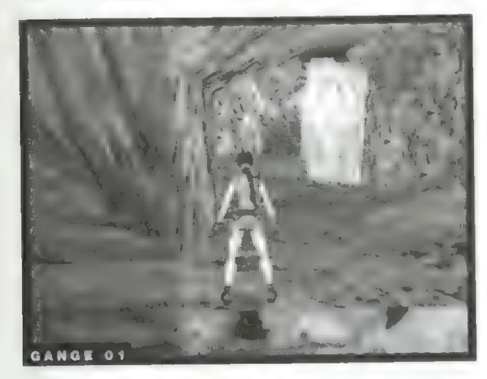
RÉSUMÉ DU NIVEAU

ÉLÉMENTS CLÉS
Aucun.

ENNEMIS
Singes - Piranhas - Cobras - Vautours.

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - MP5 - Lance harpons - Desert Eagle.

LE GANGE


GANGE 01

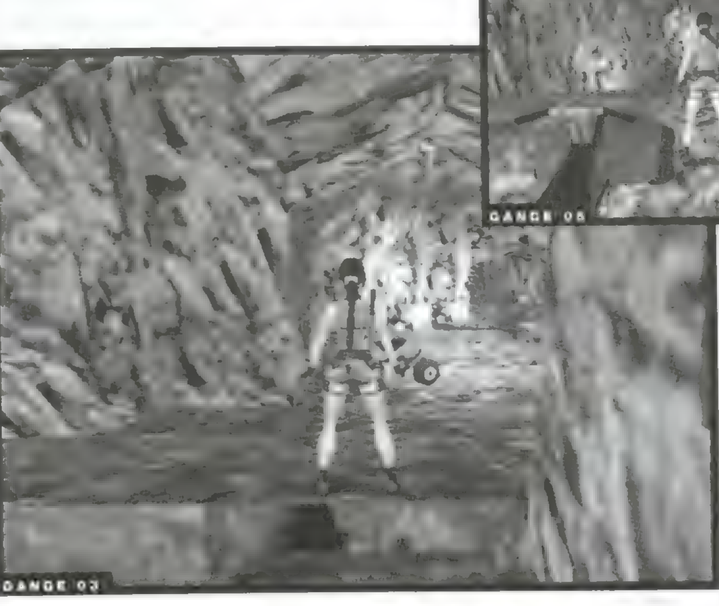
Commencez par aller chercher les **munitions pour MP5** et les **torches** dans la petite cavité juste derrière le quad. Allez ensuite tout au bout du chemin jusqu'au bord de l'eau. Retournez-vous. Vous voyez un escalier (**Gange 1**).

Déplacez-vous vers la gauche, puis sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à revenir sur le plancher des vaches. Montez alors sur le bloc en pente et faites trois sauts successifs pour arriver à l'étage du dessus. C'est là que vous trouvez le **secret n°1** avec une **grande trousse de soins**. Reprenez le chemin en sens inverse et revenez jusqu'au quad. Enfourchez-le pour traverser la rivière. Placez-vous comme sur la photo pour réussir votre bond (**Gange 2**).


GANGE 02

Poursuivez votre route en quad jusqu'à ce que vous arriviez devant une fosse. Avant de la traverser, descendez de votre engin (Fin + direction) et mettez-vous dos au vide. Vous constatez alors que des barreaux vous permettent de descendre (**Gange 3**).

Tout en bas, dans la zone **secrète n°2**, vous trouvez des **munitions pour le fusil à canon scié**, des **torches** et une **grande trousse de secours**. Remontez ensuite pour sauter par-dessus le précipice. Continuez pour arriver jusqu'à un tremplin apparemment infranchissable. Descendez et tournez-vous. Sur la gauche vous pouvez voir un petit passage. Sautez avec élan en vous accrochant pour y accéder. Butez le serpent dans l'angle du premier virage ainsi que son congénère situé non loin de là et près duquel vous trouvez une **petite trousse de soins**. Enfin, un interrupteur vous permet d'ouvrir la grille mais libère deux singes. Revenez jusqu'à votre véhicule. Collez-vous dos au mur, laissez «!» enfoncé et appuyez sur «Ctrl» pour faire tourner les roues de plus en plus vite. Relâchez ensuite le frein pour réaliser un bond au-dessus du vide. Continuez votre chemin et, une fois arrivé au niveau du cristal, prenez à gauche. Une fois au bout, descendez l'escalier. Descendez du quad et regardez sur votre droite, vous devriez apercevoir une plate-forme avec un objet dessus. Sautez sur cette corniche et ramassez-y les **balles de Desert Eagle**. Engouffrez-vous ensuite dans l'ouverture la plus proche pour trouver le **secret n°3** : des **harpons**, un **cristal** et des **munitions pour Uzi**. Continuez votre route sur le quad jusqu'à une corniche très étroite. Grimpez-y et continuez jusqu'à ce que vous arriviez à une faille. Vous devez alors faire chauffer les gaz avec "Ctrl" et "!" pour enchaîner deux bonds successifs jusqu'à la plate-forme où se trouve le **cristal** (**Gange 4**).

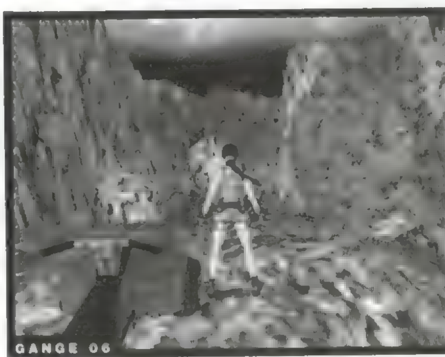

GANGE 03


GANGE 04

Une fois de l'autre côté, descendez de votre engin et accrochez-vous aux barreaux. En descendant, vous atteignez un recoin défendu par un cobra qui recèle des **balles pour Desert Eagle**. Montez pour reprendre possession du quad et placez-vous le long de la paroi qui supporte les barreaux. En effectuant la manipulation qui permet de faire des sauts longs, vous pouvez atteindre l'autre côté. Vous arrivez alors au bord d'une grande pente (**Gange 5**).

Descendez-la et sautez sur la plate-forme située en hauteur sur la gauche. Deux vautours vous posent problème à ce niveau. Vous pouvez atteindre la corniche suivante grâce à un saut avec élan. En continuant, vous apercevez sur la droite une corniche avec une pente inclinée (**Gange 6**).

Sautez vers celle-ci, puis accrochez-vous. Remontez et rampez sous le petit passage de droite. Vous y trouvez le **secret n°4**, des **balles de Desert Eagle** et une **petite trousse de secours**. Ressortez du passage et regardez sur votre droite. Vous apercevez une pente inclinée. Sautez dessus, puis enchaînez aussitôt avec un autre bond pour atterrir sur une corniche. Vous pouvez à présent emprunter le chemin inverse de celui qui vous a conduit dans cette zone. Descendez. Vous parvenez jusqu'à un **cristal** près duquel déambulent deux singes. Prenez alors la route de gauche et longez la corniche. Sautez sur la corniche suivante avant d'être attaqué par trois vautours. Sautez sur le petit bout de plate-forme en contrebas, puis accrochez-vous et laissez-vous tomber sur la corniche inférieure. Ramassez des **harpons** et des **cartouches de MP5**. Regardez la paroi rocheuse à gauche de la cascade (**Gange 7**). Sautez avec élan en vous accrochant à la fissure. Longez-la sur la droite, puis entrez dans le passage étroit où réside le **secret N°5** avec un **cristal**, des **harpons** et des **munitions pour le fusil à canon scié**. Sortez et laissez-vous tomber dans l'eau. Nagez vers la cascade et montez sur l'un des deux blocs. Passez de l'autre côté de la cascade et suivez le parcours dans la caverne pour quitter le niveau.


GANGE 05


GANGE 06



LES GROTTES DE KALYIA

0 SECRETS

RÉSUMÉ DU NIVEAU

ÉLÉMENTS CLÉS
Lance-grenades - Pierre Infada

ENNEMIS
Boss.

MUNITIONS POUR
Uzi - Lance grenades


KALYIA 01

Empruntez le chemin de gauche. Vous arrivez à une intersection. Prenez à gauche et suivez le chemin en ignorant les autres passages. Arrivé devant le trou, laissez-vous tomber à l'intérieur et ramassez-y des **torches**. Remontez et prenez le premier passage sur la droite. Tournez à gauche et suivez le passage rabaissé. Au bout, sur la droite, vous trouvez des **balles pour Uzi**. Laissez-vous tomber dans le trou et suivez le parcours. Accroupissez-vous et allez à gauche à la première intersection. Prenez ensuite la première à droite. Au prochain croisement, allez à droite et au bout, encore à droite. Suivez le couloir et descendez d'un niveau. Avancez. Vous vous retrouvez dans une pièce au centre de laquelle se trouve une trappe surmontée d'un **cristal**. Il y a **des torches** sur le sol. Sautez au-dessus du trou pour prendre le **cristal**, puis laissez-vous tomber en préparant les armes : la pièce du dessous est infestée de serpents. Servez-vous des plans inclinés pour rebondir et éviter d'abord les serpents, puis une boule. Une fois le danger écarté, suivez le couloir où se trouve la boule et accroupissez-vous pour continuer. Descendez pour récupérer un cristal. Profitez-en pour sauvegarder votre partie car le moment est venu d'affronter le premier boss du jeu.



Laissez-vous glisser le long de la pente pour pénétrer dans l'arène (**Kalyia 1**).

Je vous conseille d'aller très vite chercher le **lance-grenades** qui se trouve sur la plate-forme opposée à celle où vous vous trouvez, puis les **grenades** toutes proches. Vous ne devez jamais rester sur place plus d'une seconde pour ne pas prendre de boule de feu. Vous pouvez tenter une tactique qui m'a réussi. Il vous faut pour cela sauter sur la plate-forme centrale et envoyer rapidement trois ou quatre grenades, en espérant que les flammes ne vous atteignent pas. Après avoir tué le boss, allez chercher la **petite trousse de soins** avant de prendre la **Pierre Infada** et finir le niveau.

LE VILLAGE CÔTIER

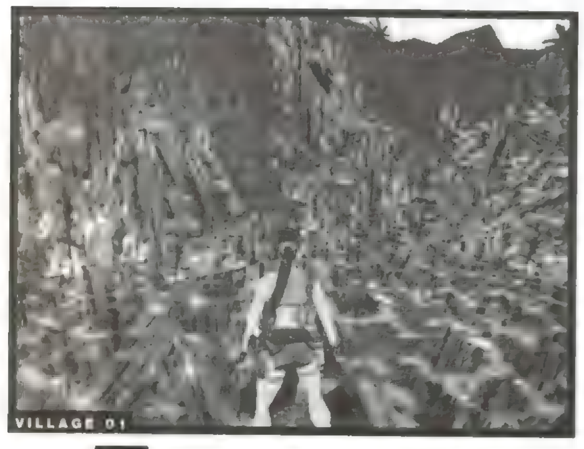
4 SECRETS

RÉSUMÉ DU NIVEAU

ÉLÉMENTS CLÉS
Clé du Corsaire - 3 pierres de Serpent.

ENNEMIS
Indigènes - Crocodiles.

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - MP5 - Lance-harpons - Desert Eagle - Lance-grenades - Lance-roquettes.


VILLAGE 01

PREMIER CHEMIN

Commencez par aller chercher la **clef du corsaire** qui se trouve au fond de l'eau. Vous n'avez pas grand mal à la trouver. Nagez ensuite en direction de la plage et grimpez sur le seul rocher accessible pour y prendre une **petite trousse de secours**. Regardez dans la direction opposée à la plage. Il y a une série de petites plates-formes sur la gauche (**Village 1**).


VILLAGE 02

Sautez avec élan sur la plus proche d'entre elles, puis, normalement, sur la seconde et enfin, avec élan sur la troisième. Vous y trouvez le **secret n°1** : des **balles pour MP5**. Revenez ensuite vers la plage et servez-vous des marches pour pénétrer dans la cabane qui se trouve devant vous. Servez-vous de la clef que vous avez récupérée pour ouvrir la trappe. Laissez-vous tomber. Peu importe que vous perdiez un peu d'énergie dans la chute : un **cristal** est là en cas de besoin. Ne vous précipitez pas dans le couloir situé en face de vous, mais choisissez plutôt de marcher pour éviter les piques qui sortent du mur (**Village 2**).


VILLAGE 03

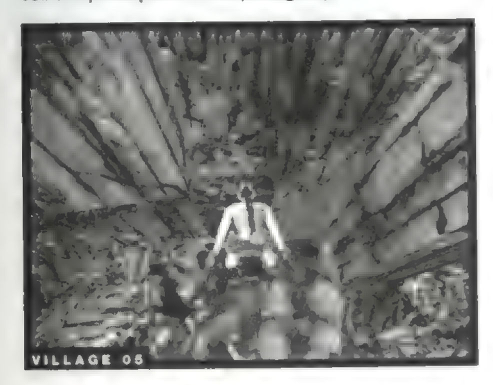
Arrivé au bord de l'eau, sautez de plate-forme en plate-forme, puis hissez-vous et regardez au-dessus de vous pour voir de la végétation à laquelle vous pouvez vous accrocher. C'est l'occasion pour vous de découvrir un nouveau mouvement de Lara Croft. Arrivé au bout, laissez-vous choir et sautez sur la corniche située sur votre droite. À mesure que vous progressez, un possesseur de sarbacane vous prend pour cible. Profitez du fait qu'il vise mal pour l'abattre. Montez sur les blocs suivants, puis retournez-vous pour voir une nouvelle corniche (**Village 3**).

Sautez sur celle-ci, puis, une fois arrivé à son extrémité, levez les yeux pour voir de la végétation à laquelle vous agripper. Rejoignez ainsi la corniche depuis laquelle le lanceur de fléchettes vous prenait pour cible. Allez au bout de celle-ci. Vous apercevez, sur votre gauche, une pente. Sautez dessus et laissez-vous glisser. Attendez le dernier moment pour bondir au-dessus de l'eau (**Village 4**).



VILLAGE 04

Au bout de la corniche sur laquelle vous avez atterri se trouve une échelle protégée par des piques ; mais vous pouvez également vous débarrasser d'un autre maniaque de la sarbacane. Faites un bond avec élan en vous accrochant pour ne pas mourir. Une fois en haut, ramassez une **grande trousse de soins**, puis accrochez-vous au rebord et déplacez-vous vers la gauche. Une fois en mesure de vous hisser, vous pouvez atteindre un **cristal** et une **petite trousse de secours**. Regardez ensuite en dessous de vous pour voir une petite plate-forme (**Village 5**).



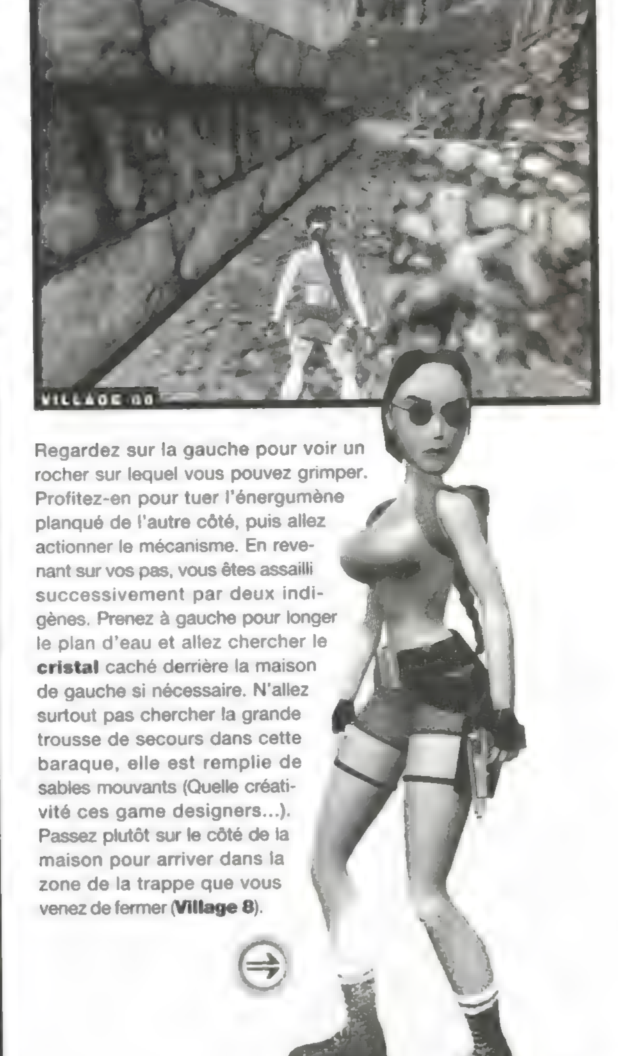
VILLAGE 05

Plutôt que de sauter dessus, courez simplement et laissez-vous tomber pour ne pas perdre de vie. Accrochez-vous de nouveau et déplacez-vous vers la gauche. Hissez-vous ensuite avant de sauter sur la plate-forme de gauche. Vous pouvez enfin revenir à l'air libre sur un pont suspendu. Toutefois, avant de le franchir, regardez sur votre droite. Vous voyez une petite plate-forme (**Village 6**).



VILLAGE 07

Sautez dessus avec élan, puis continuez en sautant en diagonale sur la plate-forme suivante. Enfin, sautez sur la dernière de la série pour récolter le **secret n°2** : des **grenades**. Rebroussez chemin pour regagner le pont et traversez-le. Une fois de l'autre côté, dégainez vos armes, tournez-vous vers la droite et reculez pour faire face à l'indigène qui surgit. Méfiez-vous car le mur de gauche cache une lame circulaire sous laquelle il vous faut passer. Dans la pièce où vous pénétrez, dirigez-vous immédiatement à droite et pressez l'interrupteur caché dans le recoin. Vous pouvez à présent sauter de l'autre côté du cours d'eau sans risque d'empalement après avoir pris la **grande trousse de soins**. Rampez pour aller chercher le **cristal**, puis laissez-vous tomber. Vous voilà arrivé dans le village indigène. Commencez par tuer l'autochtone qui s'amène, puis celui armé d'une sarbacane perché sur la hutte de gauche. Dans la première hutte sur votre gauche, vous trouvez une **roquette**. Continuez ensuite en suivant le mur de gauche et après avoir buté quelques indigènes, vous arrivez au bord d'une étendue de sables mouvants (**Village 7**).



VILLAGE 08

Regardez sur la gauche pour voir un rocher sur lequel vous pouvez grimper. Profitez-en pour tuer l'énergumène planqué de l'autre côté, puis allez actionner le mécanisme. En revenant sur vos pas, vous êtes assailli successivement par deux indigènes. Prenez à gauche pour longer le plan d'eau et allez chercher le **cristal** caché derrière la maison de gauche si nécessaire. N'allez surtout pas chercher la grande trousse de secours dans cette baraque, elle est remplie de sables mouvants (Quelle créativité ces game designers...). Passez plutôt sur le côté de la maison pour arriver dans la zone de la trappe que vous venez de fermer (**Village 8**).



VILLAGE 06


VILLAGE 09

Au-dessus de celle-ci, allez chercher les munitions pour le **fusil à canon scié**. Continuez ensuite en vous dirigeant entre les deux huttes toutes armes dehors car deux indigènes sont prêts à vous attaquer. Après être passé entre les deux huttes, bifurquez à droite et dirigez-vous au loin vers une grotte (**Village 9**).

Vous y trouvez le **secret n°3** : des **munitions pour le fusil à canon scié** et des **balles pour le MP5,** mais aussi un indigène agressif. Revenez ensuite au niveau des deux huttes. Allez chercher des **torches** dans celle de gauche, puis sortez, prenez à gauche et hissez-vous à l'étage supérieur. Allez dans la deuxième hutte sur votre gauche pour y trouver un mécanisme à actionner (**Village 10**).


VILLAGE 10

Sortez vos armes pour venir à bout de l'indigène qui surgit et descendez au niveau du dessous. Grimpez à l'aide de l'échelle dans la cabane perchée dans les arbres et passez par la fenêtre qui s'ouvre automatiquement. Placez-vous de manière à atteindre la plate-forme sur votre gauche avec de l'élan. C'est assez pénible, mais au bout d'un moment, on y arrive. Dans le couloir où vous arrivez, vous pouvez constater que seul le chemin de droite est pour l'instant praticable. Sautez ensuite de toit en toit. Une fois au bout, vous trouvez sur la gauche des **harpons**. Grimpez sur le toit de la deuxième cabane et regardez au-dessus de vous, il y a une espèce d'échelle (**Village 11**).


VILLAGE 11


VILLAGE 12

Suspendez-vous à cette échelle et allez au bout de ce qui est praticable, vous atterrissez sur le toit d'une hutte. Continuez droit devant, puis allez dans la cabane de droite pour y actionner un nouvel interrupteur qui fait apparaître une grille au-dessus des flammes, mais également un ennemi venu d'on ne sait où. Descendez pour refaire le trajet qui mène au couloir en flammes. Sautez sur la grille (si vous n'y arrivez pas, placez-vous à deux pas des flammes, tournez-vous et faites un saut périlleux arrière), puis actionnez l'interrupteur, ce qui fait venir un indigène. N'actionnez surtout pas l'interrupteur de droite, vous prendriez feu immédiatement ! Dans le couloir de gauche, attendez que les lames soient proches de vous et sprintez en les suivant. Actionnez la poulie du fond pour pouvoir redescendre dans le village. Allez dans le plan d'eau où la trappe s'est ouverte. Suivez le tunnel en évitant le crocodile et remontez à la surface. Continuez en suivant le chemin. Vous n'avez plus qu'un bond à faire avant la fin du niveau.

DEUXIÈME CHEMIN

Vous commencez bien sûr le niveau au même endroit, mais cette fois-ci, plutôt que de prendre le chemin de la cabane, passez par la pente située à droite de celle-ci (**Village 12**).

Pénétrez dans la grotte, traversez la grande flaque d'eau, puis agrippez-vous à droite de la paroi pour atteindre l'étage supérieur. Traversez les hautes herbes et abattez le guerrier qui surgit. Sautez avec élan en vous accrochant sur le bloc au centre des sables mouvants. Faites attention aux flèches qui sortent des murs. Tournez-vous sur la droite et sautez en direction de la **Grande trousse de secours** (**Village 13**).

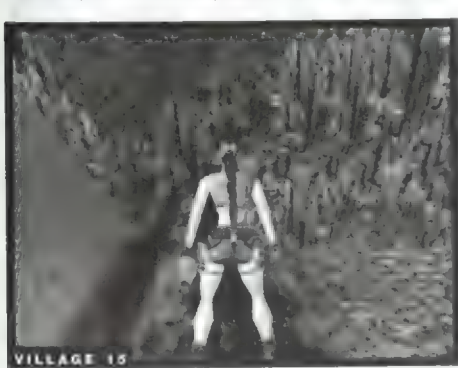
Revenez sur le bloc et sautez de l'autre côté des sables mouvants. Avancez, puis tournez à gauche en faisant attention au guerrier caché derrière les arbres. Montez sur la corniche à gauche de la clairière, allez au bout, puis


VILLAGE 13


VILLAGE 14

collez-vous à la branche de l'arbre et montez dessus. Accrochez-vous à la paroi rocheuse pour atteindre la corniche supérieure (**Village 14**).

Commencez par sauter sur la petite plate-forme triangulaire sur votre gauche, puis sur sa copie conforme. Décalez-vous alors un peu sur votre droite. Vous voyez une plate-forme de pierre avec des **munitions pour fusil à canon scié**. Sautez dessus en vous accrochant pour vous en emparer. Faites ensuite demi-tour pour revenir à l'endroit où vous vous êtes hissé à ce niveau. Cette fois, allez à droite, puis sautez sur la branche située sur votre gauche. Allez tout au bout, puis sautez avec élan en vous accrochant à la branche. Il y a un passage dans la paroi rocheuse, sur votre droite (**Village 15**).


VILLAGE 15

Allez-y, puis ramassez les **Balles de Desert Eagle** qui correspondent au **Secret n°2**. Ramassez la **Pierre de Serpent**, puis agrippez-vous à droite de la branche et laissez-vous tomber sur le monticule juste en dessous. Allez maintenant au bord du précipice. Regardez vers le bas, vous y distinguez une corniche (**Village 16**).

Descendez prudemment sur celle-ci. N'oubliez pas de récupérer le **Cristal**. Longez la corniche pour atteindre une cascade. Sautez sur la plate-forme au centre de la chute d'eau. De là, sautez à l'intérieur de la cascade en vous décalant à gauche ou à droite, peu importe... Ramassez une nouvelle **Pierre de Serpent**. Revenez sur la plate-forme, puis sautez avec élan en vous accrochant à l'échelle située à gauche de la chute d'eau. Montez, puis décalez-vous sur la droite pour atteindre un couloir. Traversez-le et empruntez l'échelle suivante pour arriver sur une terrasse. Sur votre droite, il y a une colonne. Montez dessus pour récupérer une **petite**


VILLAGE 16

trousse de secours. À gauche de la terrasse, vous pouvez apercevoir un passage dans la roche. Montez et préparez tout de suite les flingues car un guerrier vous attend à l'entrée. Insérez les **Pierres de Serpent** dans les serrures correspondantes. Il vous manque encore une pierre. Revenez à l'entrée du couloir et tournez-vous sur la gauche. Sautez avec élan en vous accrochant à la colonne. Tournez-vous sur la droite, puis sautez avec élan en direction du temple (**Village 17**).


VILLAGE 17

Prenez la dernière **Pierre de Serpent** posée devant une torche. Revenez dans le couloir et insérez la pierre dans la dernière serrure. Glissez le long de la pente, puis suivez le couloir qui mène au village indigène. Vous n'avez plus alors qu'à suivre le même parcours que dans le cheminement n°1.

Un chemin pour avoir quatre secrets sur 3 !!!
Voici un autre chemin qui permet d'avoir 4 secrets sur 3 en empruntant les deux chemins à la fois.


VILLAGE 18

SAUVEGARDE Commencez de manière identique à celle décrite dans le chemin 1 jusqu'à arriver dans la salle où se trouvent l'origine de la chute d'eau et un **cristal** (**Village 18**).
Laissez-vous tomber dans l'eau. Vous aboutissez sur une petite plate-forme au beau milieu d'une cascade. Si vous avez essayé le deuxième cheminement, vous connaissez déjà ce lieu. Sinon, référez-vous au texte correspondant pour trouver deux secrets supplémentaires et finir ainsi ce niveau avec 4 secrets sur 3 sur l'écran des statistiques.

LE LIEU DU CRASH

3 SECRETS

RÉSUMÉ DU NIVEAU

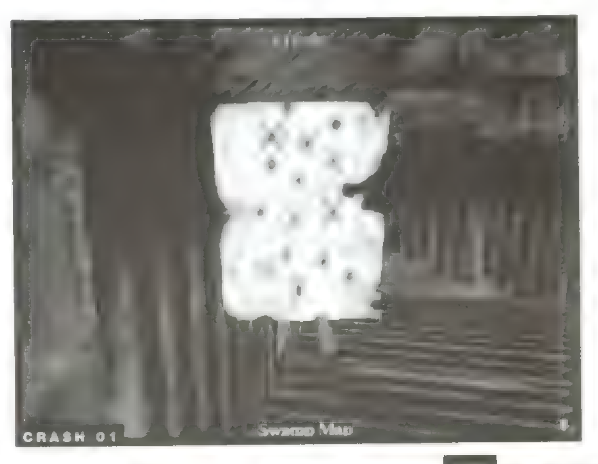
ÉLÉMENTS CLÉS
Plan du Marais - Fusil MP5 - Clé du Commandant Bishop - Clé du Lt Tuckermann.

ENNEMIS
Chasseurs - Raptors - Galiminus - T-Rex - Piranhas.

MUNITIONS POUR
Uzi - MP5 - Lance-grenades.

Commencez par sortir de la cabane en courant pour ne pas perdre d'énergie en chutant. Dirigez-vous vers le marais et regardez votre inventaire pour voir que vous possédez le **plan du marais**. Les croix indiquent les îlots de verdure praticables. Vous devez bondir d'îlot en îlot sans élan (**Crash 1**).





CRASH 01

Une fois arrivé sur l'îlot au fond à gauche, regardez sur votre gauche. Vous y voyez une petite grotte surplombant un îlot. Bien qu'il ne figure pas sur la carte, vous pouvez sauter dessus (**Crash 2**).

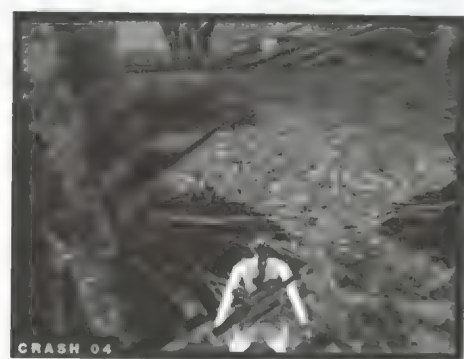

CRASH 02

Dans la petite grotte, vous trouvez le **secret n°1** : des **balles pour le MP5**. Faites ensuite demi-tour pour sauter avec élan sur la rive. Continuez tout droit et avant de dévaler la pente, sautez sur la plate-forme rocailleuse de gauche pour y trouver des **grenades**. Descendez, puis tournez à droite. Sprintez ensuite, en évitant le raptor pour grimper sur une corniche large. De là, vous venez aisément à bout du dinosaure. Sautez ensuite de bloc en bloc pour arriver dans un nouveau lieu où repose la carcasse d'un avion. Un autre raptor vous attaque. Prenez un peu de hauteur s'il vous serre de trop près. Contournez l'avion par la droite, vous voyez une ouverture dans la roche (**Crash 3**).


CRASH 03

Descendez-y, puis, une fois au bout, remontez pour trouver le **fusil MP5**. Au loin, vous apercevez un humain. Avancez-vous prudemment vers lui, puis faites demi-tour dès que les deux raptors se pointent pour vous jucher en hauteur. De là, vous assistez à un furieux combat. Achever ensuite les dinosaures vainqueurs. Montez sur la corniche qui ceint le lieu pour constater que vous pouvez sauter sur une branche (**Crash 4**).

Sautez dessus pour récupérer une **grande trousse de secours**, puis sautez sur la branche la plus proche pour

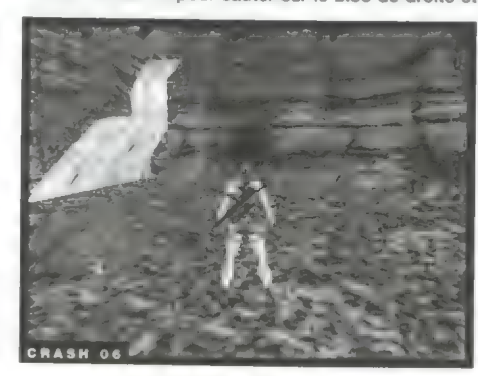

CRASH 04


CRASH 05

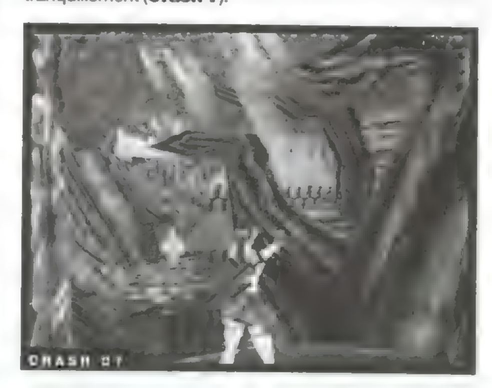
trouver le **secret n°2** : **des torches**. Descendez et poursuivez votre chemin jusqu'à arriver à un cadavre de raptor. Toute une nuée de galiminus vient alors picorer le cadavre. Profitez-en pour les éliminer. Allez ensuite ramasser les **torches** sur votre gauche. Partez vers les plans d'eau. Allez tout d'abord chercher les **torches** posées devant une grille sur la gauche, puis allez prendre la **petite trousse de soins** perchée sur un bloc à droite. Dirigez-vous alors vers l'espèce de cratère où vous trouvez la **clef du commandant Bishop**. Cela déclenche malheureusement la venue de l'inévitable T-Rex (**Crash 5**).

Dirigez-vous immédiatement vers le cadavre du raptor et réfugiez-vous à l'endroit où la grille s'est ouverte. Si vous avez du temps à perdre, vous pouvez essayer de tuer le tyrannosaure depuis cet endroit, l'essentiel étant de tirer le levier qui s'y trouve. Hâtez-vous ensuite vers la grille où vous avez précédemment ramassé des torches et actionnez-y un autre levier. Cela ouvre le portail situé près du premier levier, mais libère un raptor. Ne perdez pas un instant et foncez ! Une fois en sûreté, vous pouvez ramasser des **torches** et une **petite trousse de secours**. Continuez jusqu'à arriver dans une zone où vous assistez au combat entre les deux dinosaures. Ramassez les **balles pour MP5** sur le cadavre. Revenez ensuite jusqu'à l'avion grâce au couloir que vous avez déjà emprunté. Prenez à droite, puis admirez le combat entre les humains et le raptor. Tuez les vainqueurs et récupérez des balles pour **MP5** sur leurs dépouilles. Avancez et regardez sur votre droite, vous y apercevez un passage (**Crash 6**).

De nouveau à l'air libre, vous assistez à un autre affrontement. Profitez-en pour sauter sur le bloc de droite et

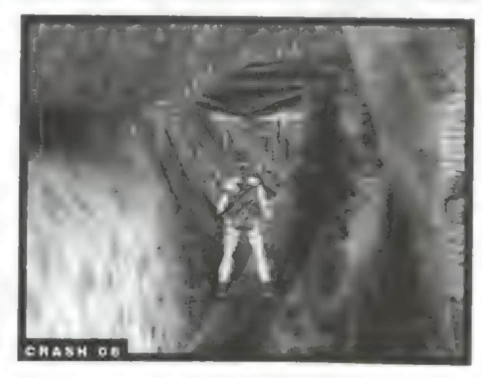

CRASH 06

abattre le raptor. Choisissez ensuite le **MP5** ou le **lance-grenades** comme arme par défaut (dégainez-le, puis rangez-le). Montez le long du mur de lierres. Une fois en haut, faites un saut périlleux arrière et enchaînez immédiatement avec un saut pour atteindre une grosse branche. Dégainez alors immédiatement et tuez le raptor qui s'y trouve. Sautez ensuite en direction de la plate-forme au fond à gauche. Montez d'un étage pour apercevoir un **cristal** et un raptor, que vous pouvez descendre tranquillement (**Crash 7**).


CRASH 07

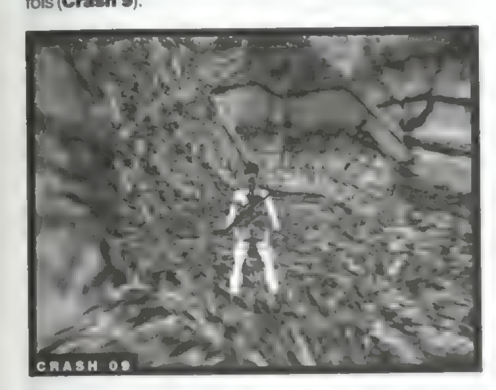
Sautez sur la branche la plus proche et tirez sur la dépouille de raptor pendue. Avant de redescendre, avancez sur votre gauche pour constater qu'il y a une plate-forme en hauteur. (**Crash 8**)

Sautez dessus pour trouver le **secret n°3** : des **balles pour le MP5**. Vous pouvez désormais vous laisser tomber dans l'eau. Puisque les piranhas ont à présent de quoi se rassasier, actionnez le levier sous-marin. Montez


CRASH 08

sur la rive correspondant au levier et sortez vite une arme car un raptor vous attaque. S'il s'enfuit, ne le suivez pas car vous auriez un de ses congénères sur le dos. Attendez plutôt qu'il revienne. Allez ensuite tuer le second raptor. Dans la pièce où vous pénétrez, il y a trois leviers à actionner, qui font apparaître des raptors. Débarrassez-vous-en. Ceci étant fait, hissez-vous à l'étage supérieur où vous trouvez un **cristal** et la **clef du lieutenant Tuckermann**. Après que vous l'ayez ramassée, un autre raptor vous agresse.

SAUVEGARDE Repartez vers l'avion, plus précisément vers l'avant et la droite de celui-ci, tout près de l'endroit par lequel vous êtes arrivé la première fois (**Crash 9**).


CRASH 09

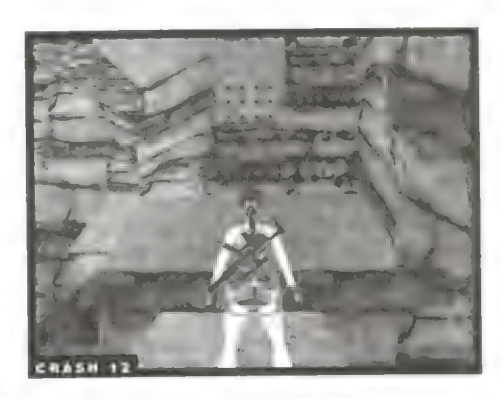
Accrochez-vous au bloc de verdure sur la gauche et déplacez-vous vers la droite. Une fois arrivé contre le mur, remontez et enchaînez immédiatement avec un saut pour atteindre une plate-forme. Rampez jusqu'au bout du chemin, puis descendez avant de remonter sur un bloc et accrochez-vous à l'échelle incrustée au plafond. Avancez jusqu'à ce que vous puissiez tourner et faire demi-tour. Continuez jusqu'à arriver au-dessus d'une petite plate-forme sur laquelle vous pouvez vous laisser tomber (**Crash 10**).

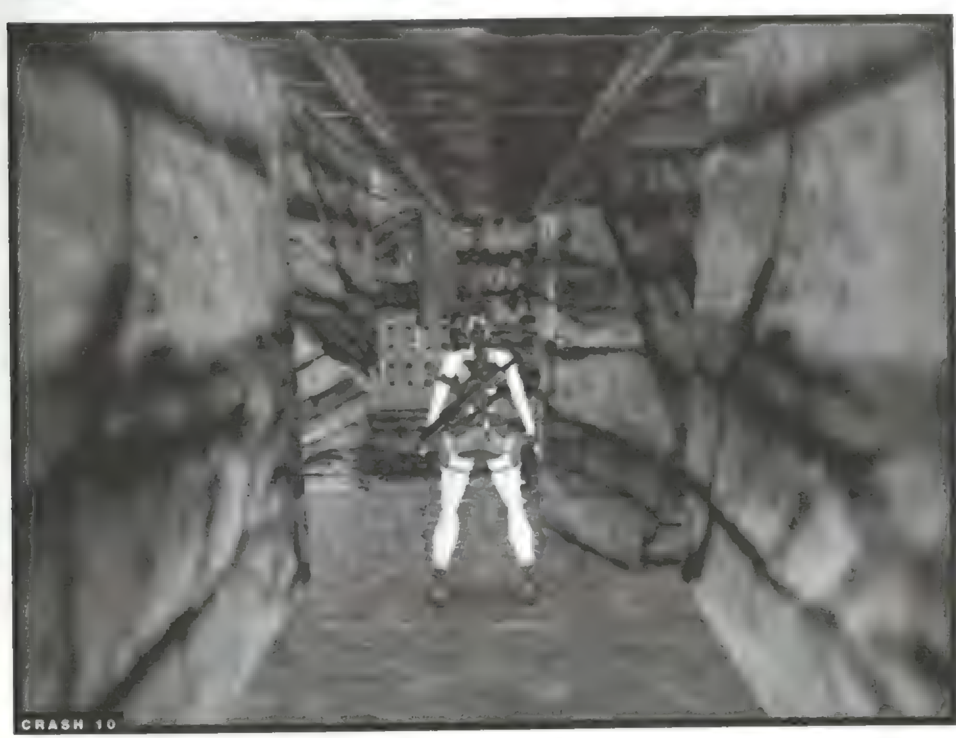
Descendez sur la corniche du dessous et allez y actionner un levier. Remontez vous suspendre aux barreaux et poursuivez votre chemin jusqu'au mur. Relâchez votre prise, puis reprenez-la immédiatement pour vous agripper à la végétation. Descendez ensuite pour accéder au levier et le tirer. Placez-vous au bord du précipice et sautez sur le **cristal**. Sautez alors un peu vers la gauche pour revenir ensuite actionner le tout premier levier. Raccrochez-vous aux barreaux et suivez le chemin jusqu'à un croisement. Prenez alors à droite. Au bout, agrippez-vous au mur de droite et descendez tout en bas. Réalisez alors un saut périlleux arrière pour accéder à une plate-forme. Actionnez ensuite le levier qui s'y trouve avant de repartir sur le mur d'en face (**Crash 11**).

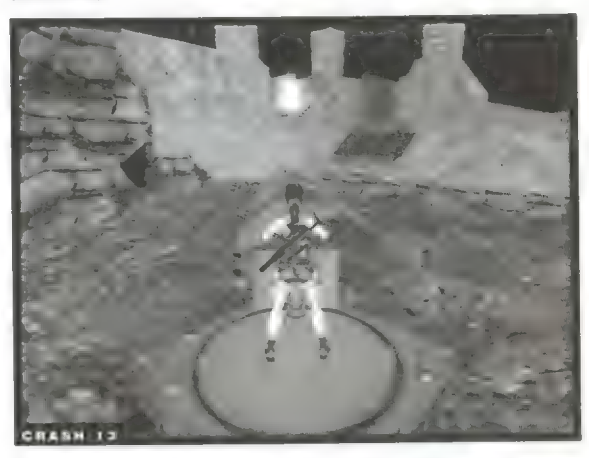

CRASH 11

Montez par la droite, retournez-vous et regardez sur votre droite. Vous y voyez un plan incliné. Sautez dessus et accrochez-vous. Déplacez-vous vers la droite de manière à apercevoir une petite plate-forme. Hissez-vous, puis faites immédiatement un saut pour atterrir sur cette plate-forme (**Crash 12**).

Retournez-vous et repartez vous accrocher aux barreaux. Tout au bout du chemin, vous pouvez vous laisser tomber sans danger. Ramassez les **munitions pour Uzi** et partez respirer l'air frais du dehors. Sautez sur la grosse branche face à vous, puis sur l'avion. Partez sur l'aile droite de celui-ci. Dégainez les armes et laissez-vous tomber à l'intérieur du cockpit. Tuez le raptor qui s'y trouve. Introduisez les deux clefs dans les serrures correspondantes. Descendez ensuite à l'étage du dessous. Vous y trouvez un interrupteur : actionnez-le. Précipitez-vous alors pour prendre possession du canon mobile et atomiser la flopée de raptors qui s'amène. Une fois en paix, tirez vers le fond à gauche pour faire exploser le mur (**Crash 13**).


CRASH 12

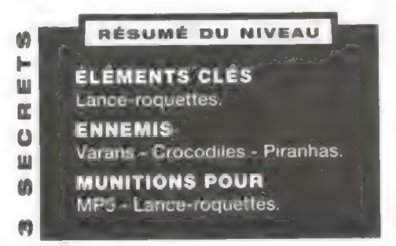

CRASH 10


CRASH 13

Servez-vous des débris pour traverser la rivière. Hissez-vous pour aller chercher la **grande trousse de secours** et le **cristal**, puis prenez à droite pour sortir du niveau.



LA GORGE DE MADUBU



RÉSUMÉ DU NIVEAU

3 SECRETS

ÉLÉMENTS CLÉS
Lance-roquettes.

ENNEMIS
Varans - Crocodiles - Piranhas.

MUNITIONS POUR
MP5 - Lance-roquettes.

Commencez par sortir le MP5, car en vous dirigeant vers la gauche, deux varans vous attaquent et mieux vaut les avoir de loin car ils peuvent vous empoisonner. Dirigez-vous ensuite vers le bord gauche de la falaise pour voir une plate-forme située en contrebas (**Madubu 1**).

Laissez-vous tomber dessus, puis descendez deux autres blocs. Sautez sur le bloc au milieu des rapides.




MADUBU 01

Sautez ensuite avec élan sur la corniche face à vous et accrochez-vous. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à ce que vous puissiez vous hisser. Montez sur le bloc, puis déplacez-vous de rocher en rocher jusqu'à ce que vous arriviez à un interrupteur. Actionnez-le, puis faites demi-tour pour réemprunter le chemin qui vous a conduit jusque-là. Continuez à présent sur votre gauche jusqu'à ce que vous puissiez remonter sur une plate-forme couverte de végétation (**Madubu 2**).


MADUBU 02

Placez-vous dans l'angle de la plate-forme et laissez-vous tomber pour vous raccrocher immédiatement à la roche inférieure. Au bout de celle-ci, vous trouvez un **cristal** et un bouton que vous devez pousser. Une trappe s'ouvre : empruntez-la pour retourner à l'étage supérieur. À présent, regardez au-dessus de vous et remarquez des marques incrustées dans la roche. Agrippez-vous-y et progressez de cette manière pour franchir les rapides. Accrochez-vous ensuite au bord et déplacez-vous vers la droite. Hissez-vous, puis retournez-vous. Regardez enfin vers la gauche pour voir une petite plate-forme verte (**Madubu 3**).

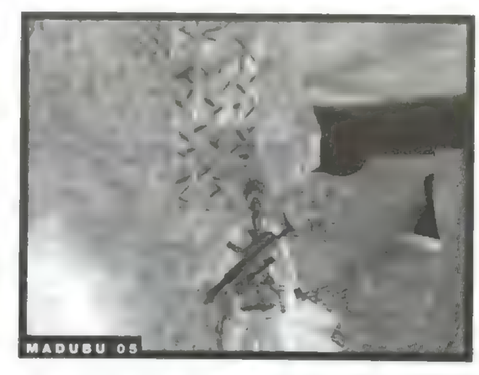
Sautez dessus avec élan et accrochez-vous. Partez à droite, puis hissez-vous. Sautez ensuite dans le couloir et prenez le chemin de droite. Arrivé devant les piques, accrochez-vous au rebord, relâchez, et, dès que vous glissez, faites un saut périlleux arrière pour éviter les pointes. Prenez à droite et rampez sous le bloc. Dégainez immédiatement pour buter le varan, très difficile à éviter. Poursuivez votre chemin, traversez le pont pour trouver


MADUBU 04

un **cristal** sur votre droite. Revenez sur vos pas en prenant garde au varan qui rapplique. Après les piques, prenez le chemin de gauche. Montez et tuez le varan. Actionnez ensuite le bouton. Revenez jusqu'aux piques, marchez entre celles-ci, puis servez-vous des aspérités du mur de gauche pour remonter. Prenez la porte qui s'ouvre. Allez derrière la cascade mais ne vous laissez pas tomber tout de suite. Profitez-en plutôt pour zigouiller le varan situé en dessous. Descendez ensuite pour trouver la **zone secrète n°1**. Vous y trouvez des **balles pour MP5**. Remontez jusqu'à la cascade et retournez-vous pour voir que vous pouvez vous hisser au plafond (**Madubu 4**).

Sautez avec élan pour pouvoir vous accrocher au plafond. Vous pouvez ainsi atteindre un bloc. Laissez-vous glisser sur la pente pour sauter sur le bloc suivant. Ne cherchez surtout pas à prendre le **cristal**, cela vous serait fatal. Faites plutôt un saut avec élan pour atteindre le troisième bloc. De cette façon, vous récoltez le **cristal** pendant votre bond. Profitez de votre situation en hauteur pour dégommer le varan et poursuivez votre route grâce à un saut avec élan. Allez ensuite chercher une **petite trousse de secours** sur votre gauche. Rampez ou courez vers la droite pour éviter les dards empoisonnés, puis dévalez la pente. Servez-vous du plafond pour aller chercher le **cristal** de gauche. Faites ensuite demi-tour, puis empruntez l'autre chemin praticable au plafond. Revenez ensuite à l'air libre (**Madubu 5**).

Agrippez-vous à la paroi située légèrement sur votre gauche et hissez-vous. Attention ! Vous avez maintenant la possibilité d'aller chercher le secret n°2. Sachez cependant que le chemin pour en revenir est particulière-


MADUBU 05

ment difficile. Faites donc votre choix, mais ne vous plaignez pas s'il vous faut plus d'une heure pour faire un bond. Par conséquent, pour les téméraires, voici le chemin. Placez-vous dos au bloc pentu et faites un bond en avant. Faites alors un pas en arrière, effectuez un saut périlleux arrière et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous pour atterrir sur une petite plate-forme de bois. Sautez maintenant vers la maison où vous attend le **secret n°2** : une **grande trousse de secours** et une **roquette**. Revenez maintenant vers la petite plate-forme de bois et respirez un grand coup car il va falloir sauter sur la plate-forme inclinée située en contrebas après la chute (**Madubu 6**).

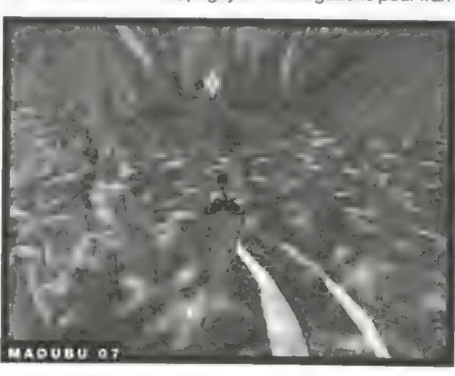

MADUBU 06

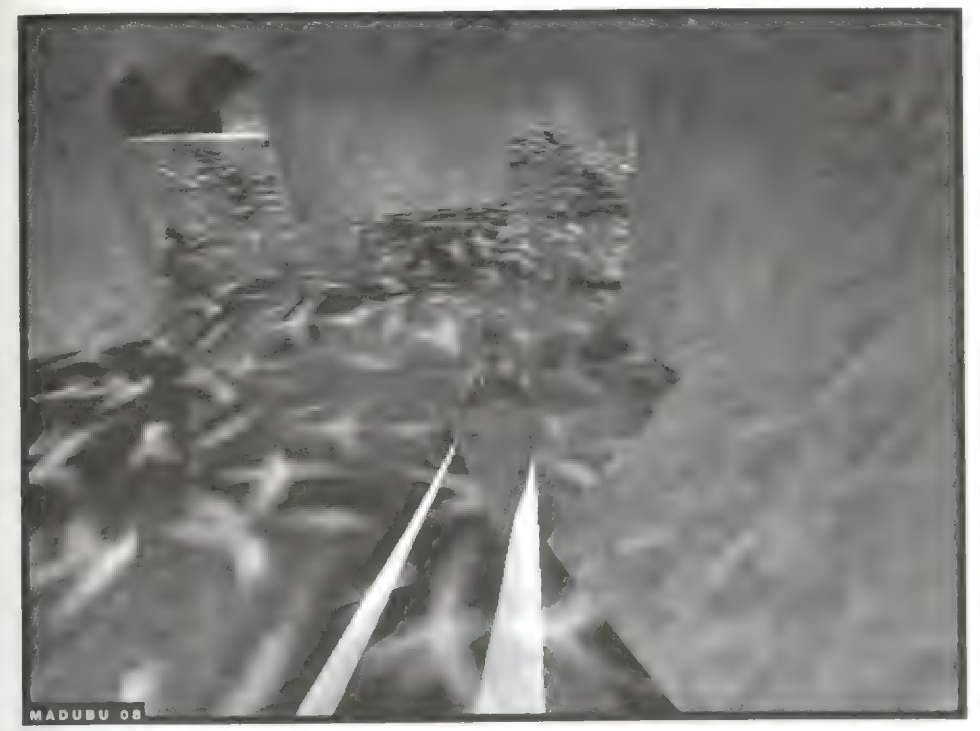
Pour cela, vous devez viser l'angle de ce rocher. Mettez-vous contre le mur, décalez-vous de deux pas vers la gauche, puis reculez. Visez de manière à ce que l'épaule de Lara soit juste à la hauteur de la roche qui vous gêne pour sauter. Sautez avec élan et faites dévier votre saut légèrement à droite. Faites mine de vous accrocher pour allonger votre saut. Au bout d'une trentaine de tentatives, vous devriez atterrir sur cette plate-forme.

SAUVEGARDE Hissez-vous ensuite et revenez à votre lieu de départ vers le secret n°2. Cette fois-ci, prenez le couloir et avancez au bord de l'eau d'où vous pouvez facilement canarder les deux crocodiles. Plongez et allez actionner le levier sous-marin. Il est à présent temps de prendre position dans le canoë. Lors de votre première descente, essayez de ralentir au maximum et de vous déporter vers la droite, de cette façon, vous pouvez aller chercher le **cristal** situé dans une grotte (**Madubu 7**).

Revenez ensuite vers les chutes en vous collant à la paroi de droite. Sitôt en bas, pagayez vers la gauche pour fran-


MADUBU 03


MADUBU 07

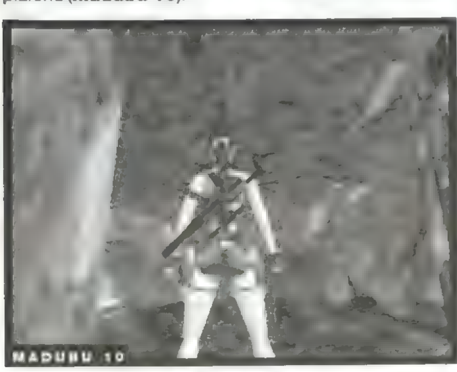

MADUBU 08

chir la corde verte, ce qui arrête les lames. Partez vers la droite pour emprunter le passage le moins risqué. Passez à gauche de la première corde rouge (**Madubu 8**).

Votre but est à présent d'éviter les cordes rouges pendant les descentes. Après les avoir passées, prenez le virage de gauche et pagayez à contre-courant pour aller chercher sur la droite le cristal situé sous la cascade. Prenez ensuite le passage de gauche et remontez le courant. Continuez à remonter vers la droite à contre-courant. Sous la cascade, vous trouvez le **secret n°3** : un **cristal** (**Madubu 9**).


MADUBU 09

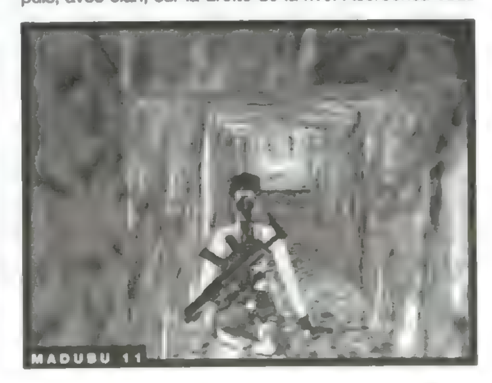
Faites à présent demi-tour pour revenir dans la salle aux piranhas et remontez le courant qui provient du fond à droite. Une fois près du rivage, attendez que le crocodile soit passé pour plonger et remonter sur la berge. Dégainez alors aussitôt pour abattre le varan qui apparaît. Vous pouvez ensuite vous occuper du crocodile. Enfin, montez, puis levez les yeux pour apercevoir des marques au plafond (**Madubu 10**).


MADUBU 10

Sautez vers l'avant en vous accrochant pour emprunter le chemin en suspension. Laissez-vous tomber à son extrémité. Sautez de biais pour atteindre l'autre rive et ramassez ensuite le **lance-roquettes**. Continuez la route, puis descendez pour vous retrouver au bord de l'eau. Longez la corniche et sautez de bloc en bloc pour ramasser une **grande trousse de secours** et des **balles pour le MP5**. Faites ensuite demi-tour et prenez le premier mur escaladable sur votre gauche. Laissez-vous tomber sur la plate-forme de droite, et accrochez-vous au plafond. Allez d'abord faire un tour à gauche pour y trouver des **torches** et des **munitions pour le fusil à canon scié**. Suspendez-vous à nouveau pour traverser le cours d'eau. Une fois au bout de la berge, sautez en diagonale au-dessus des lames, puis avec élan au-dessus des piques pour vous accrocher au mur. Remontez tout en haut jusqu'à pouvoir vous relâcher sans danger. Une fois arrivé au bord d'un trou, accrochez-vous pour pouvoir descendre. En bas, courez jusqu'à la marche et accroupissez-vous pour éviter la boule qui arrive (**Madubu 11**).

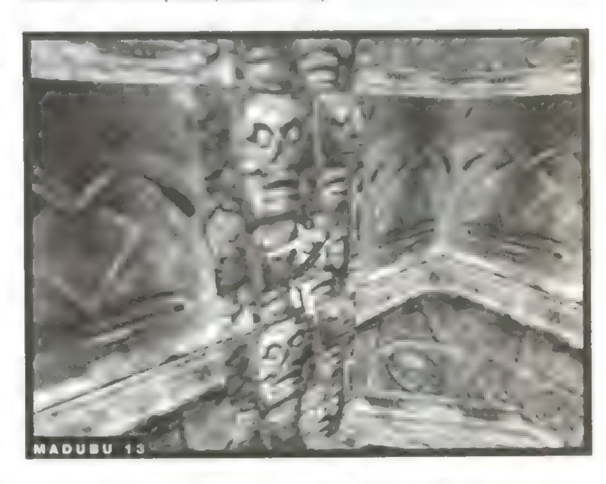
Employez exactement la même tactique pour échapper à la seconde boule, puis foncez sur la corniche et sautez à gauche pour ne pas vous faire écraser par le troisième rocher. Sautez avec élan au-dessus des flammes, puis agenouillez-vous tout de suite derrière la marche pour éviter la dernière boule. Vous pouvez à présent monter sans danger pour vous retrouver au bord de l'eau (**Madubu 12**).

Sautez sur la plate-forme de droite et accrochez-vous au mur. Prenez le passage à quatre pattes pour parvenir au bord des rapides. Sautez d'abord sur le petit rocher isolé, puis, avec élan, sur la droite de la rive. Accrochez-vous


MADUBU 11


MADUBU 12

au treuil. Lorsque le treuil arrive au-dessus d'une plate-forme, laissez-vous tomber dessus. Descendez les blocs, puis remontez de l'autre côté grâce au mur aux têtes de mort sculptées (**Madubu 13**).


MADUBU 13

Abattez immédiatement le varan qui surgit de la droite, puis faites le tour pour aller actionner le levier. Prenez le couloir opposé en prenant garde à l'ultime varan du niveau. Descendez reprendre possession du canoë et dirigiez-vous dans la pièce des piranhas. Ralentissez-vous au maximum dans le siphon pour ne pas perdre trop d'énergie (**Madubu 14**).


MADUBU 14

Attendez que le crocodile soit passé pour vous jeter en direction de la berge, puis grimpez sur celle-ci. De là, vous pouvez facilement l'abattre. Plongez ensuite pour aller activer le levier sous-marin, puis retournez-vous aussitôt (Touche «Fin») pour nager et remonter sur le rivage car deux crocodiles arrivent. Il ne vous reste plus qu'à passer par la porte qui s'est ouverte pour achever le niveau.





RÉSUMÉ DU NIVEAU

1 SECRET

ÉLÉMENTS CLÉS
Desert Eagle - Objet 115.

ENNEMIS
Indigènes - Boss.

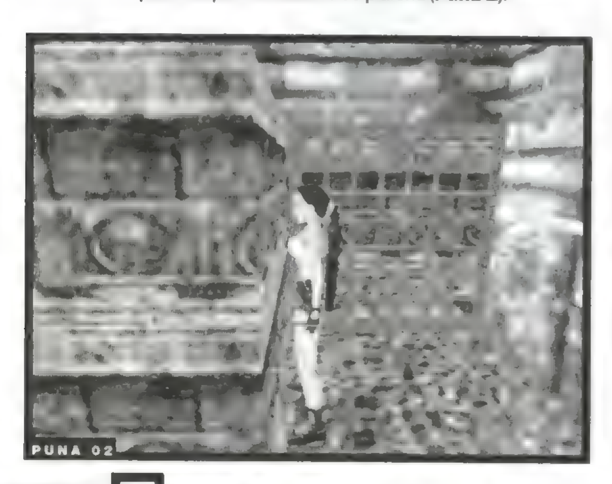
MUNITIONS POUR
Desert Eagle.

LE TEMPLE DE PUNA

PUNA 01

Commencez tout de suite par éviter, puis éliminer les deux indigènes à sarbacane sur votre droite. Montez les escaliers où ils se trouvaient. Vous rencontrez alors deux de leurs congénères. Tout en haut, rampez pour pouvoir continuer, puis ramassez la **petite trousse de soins**. Vous êtes à présent au-dessus d'une salle où passent des roues. Votre but est d'aller vous blottir dans un des coins de la pièce pour y être hors d'atteinte (**Puna 1**).

Veillez à bien vous placer face au mur et accroupissez-vous pour ne pas vous faire toucher. Une fois que les roues sont passées, allez actionner l'interrupteur le plus proche et revenez vous mettre en sûreté. Allez ensuite pousser le second interrupteur du même mur, puis revenez vous caler dans l'angle. Retournez-vous et, dès que les roues qui reviennent vers vous arrivent à mi-chemin, courez et sautez au-dessus d'elles. Employez la même technique pour les deux derniers interrupteurs. Vous débloquez ainsi la sortie de la pièce. Sprintez vers celle-ci pour ne pas vous faire toucher en essayant de ramasser le **cristal**. Escaladez le bloc, puis placez vous devant la pente qui suit contre le mur de gauche. Laissez-vous glisser, puis tirez immédiatement le bloc sur votre gauche pour bloquer la descente du plafond (**Puna 2**).



PUNA 02



PUNA 03

Actionnez les trois leviers de la pièce pour en ouvrir la grille. Accrochez-vous au trou, puis laissez-vous tomber. Ramassez la **petite trousse de secours**. Allez tirer le levier sur votre gauche, puis faites demi-tour et courez. Une fois que vous franchissez la dalle différente des autres au sol, piquez un sprint. Au bout du couloir, tournez à droite en continuant à courir pour ne pas vous faire écraser par une nouvelle boule. Ne vous arrêtez surtout pas car les dalles sur les côtés s'effondrent sous vos pas. Tuez les trois indigènes qui vous attendent armés de leurs sarbacanes, puis revenez chercher le **cristal** si vous ne l'avez pas eu pendant votre course. Prenez le couloir de gauche et allez au bout du chemin. Une fois à la hauteur du passage rabaissé, retournez-vous pour regarder le mur d'en face (**Puna 3**).

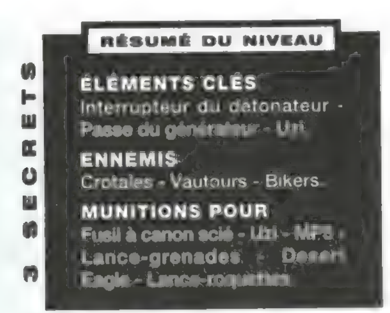
Même si cela ne se voit pas, vous pouvez vous accrocher à ce mur. Déplacez-vous ensuite vers la gauche pour pouvoir vous hisser. Vous trouvez alors le **secret n°1** : des **torches**, une **grande trousse de secours**, **le Desert Eagle et des balles pour cette arme**.

SAUVEGARDE Redescendez à présent tout en bas pour emprunter le passage d'en face. Dévalez la pente. Vous vous retrouvez face au boss de ce niveau (**Puna 4**).

Allez d'abord chercher les **petites trousses de soins** de part et d'autre de la salle, puis approchez-vous du trône. Dès qu'il se retourne, faites un saut périlleux arrière et dégainez. Pour venir à bout du boss il faut faire de faire des sauts de côté tout en restant face à lui et lui envoyez une bastos (de Desert Eagle de préférence) avant de recommencer à sauter. Ne restez jamais sur place car un seul de ses éclairs vous tuerait. S'il fait apparaître un varan, butez-le car le boss est protégé tant que la bestiole est vivante. Au bout d'une grosse dizaine de tirs, vous pouvez le vaincre et récupérer **l'Objet 115**.



PUNA 04

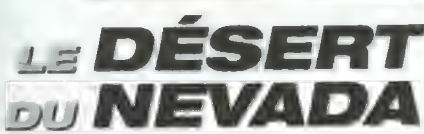

3 SECRETS

RÉSUMÉ DU NIVEAU

ÉLÉMENTS CLÉS
Interrupteur du détonateur - Passe du générateur - Uzi

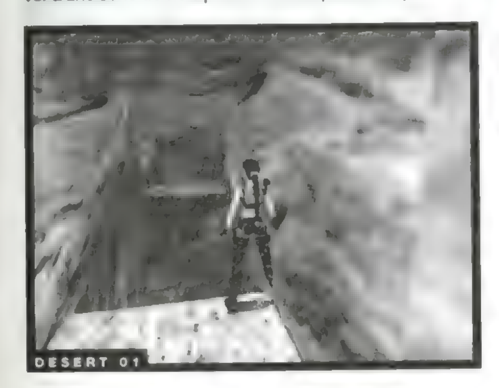
ENNEMIS
Crotales - Vautours - Bikers

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - MP5 - Lance-grenades - Desert Eagle - Lance-roquettes



LE DÉSERT DU NEVADA

Commencez en abattant les deux vautours qui planent dans les airs, puis le crotale droit devant. Après l'arche de pierre, allez à droite chercher **la roquette** défendue par un serpent. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à arriver à une série de trois plates-formes (**Desert 1**).


DESERT 01

Laissez-vous glisser sur la pente de la première pour sauter en vous accrochant sur la deuxième. Avancez sur celle-ci en vous plaçant à gauche. Regardez en contrebas pour voir qu'il n'y pas de barbelés en dessous de vous. En conséquence, accrochez-vous et laissez-vous tomber. Vous arrivez alors au niveau du **secret n°1** : entre deux crotales, vous pourrez récupérer **un cristal**, **une petite trousse de secours** et **des torches**. Allez ensuite dans la salle de droite pour y tuer le serpent,


DESERT 03


DESERT 04

puis poussez le deuxième bloc sur votre gauche dans le couloir de droite (**Desert 2**).

Vous pourrez alors ramasser **des munitions pour le fusil à canon scié,** puis remonter au niveau de la série de trois plates-formes. Pour accéder à la troisième, un saut avec élan suffira. Continuez jusqu'à arriver à une corniche où une espèce d'avion furtif va vous survoler. Sautez avec élan sur la corniche de droite et arrêtez-vous ensuite juste devant le buisson dans lequel un serpent est caché. Sautez ensuite avec élan sur l'autre corniche. Au bout de votre parcours, vous pourrez voir une nouvelle plate-forme en contrebas (**Desert 3**).

Plutôt que de sauter dessus, courez et laissez-vous tomber pour prendre un minimum de dommages. Continuez droit devant en allant chercher **une grande trousse de secours** sur la droite. Faites ensuite demi-tour et remontez sur la corniche pour voir que vous pouvez atteindre une plate-forme de l'autre côté grâce à un saut exécuté avec élan et en vous accrochant. Montez alors tout en haut et abattez le serpent. Continuez droit devant pour arriver sur le toit d'un bâtiment. Laissez-vous tomber dans le trou et nagez jusqu'à pouvoir retrouver le gué. Continuez tout droit et allez faire un tour dans l'eau. Vous y trouverez **des munitions pour le fusil à canon scié**, **des torches** et **des balles pour Uzi**. Remontez ensuite sur la seule plate-forme qui le permette (**Desert 4**).

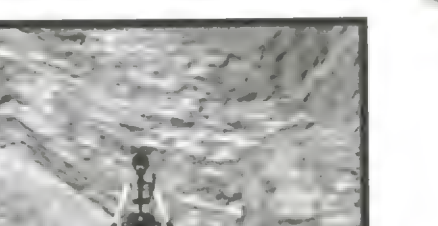
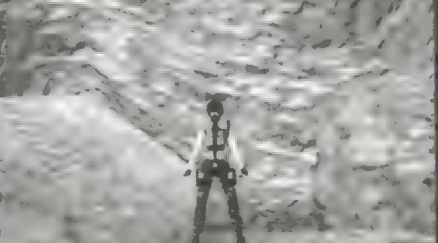

DESERT 05

Montez sur le bloc situé au-dessus de vous, puis traversez l'eau grâce à un saut de l'ange pour atterrir sur le bloc en pente d'en face (ALT + SHIFT) Sautez avec élan sur le bloc de droite et descendez chercher des **munitions pour le fusil à canon scié**. Sautez avec élan sur l'autre rive, puis accrochez-vous au mur. Vous pourrez alors revenir à l'endroit de votre plongeon. Partez alors vers votre droite et sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à être bloqué. Regardez alors de l'autre côté de la rivière pour voir un mur sur une corniche, sur laquelle vous pouvez vous élancer avec élan (**Desert 5**).

Une fois de l'autre côté, agrippez-vous pour descendre le mur, puis lâchez-vous sur la corniche inférieure en vous accrochant. Continuez à descendre pour parvenir à vous accrocher sur la seconde corniche et déplacez-vous ensuite sur la droite pour pouvoir vous hisser. Laissez-vous alors tomber dans le trou droit devant vous pour aller dans la **zone secrète n°2** qui contient des **balles pour le MP5** et pour **le Desert Eagle**. Replongez alors dans l'eau et refaites tout le trajet qui vous a amené jusqu'à l'aplomb des deux corniches. Cette fois-ci, partez à gauche et sautez sur la petite plate-forme triangulaire. Dégommez le crotale derrière le buisson, puis sautez en diagonale sur la corniche proche. Placez-vous à présent au bord du trou (**Desert 6**).




DESERT 02



DESERT 06


DESERT 07

Faites un saut de côté vers la gauche pour ensuite vous accrocher, après une petite glissade. Vous pourrez revenir sur le sol près **d'un cristal**. Ne vous préoccupez pas du détonateur pour le moment. Allez d'abord ramasser la **petite trousse de secours** à la gauche de celui-ci, puis partez dans la caverne de droite pour trouver **des torches** tout au fond. Revenez devant le détonateur, placez-vous à gauche du cristal et retournez-vous (**Desert 7**).

Laissez-vous tomber en vous accrochant à la corniche du dessous, puis hissez-vous. Levez la tête et vous verrez un plafond auquel vous agripper. Utilisez-le pour aller contre le mur sur votre droite. Une fois bien calé contre celui-ci, relâchez votre prise avant de la reprendre aussitôt. Enfin, déplacez-vous pour atteindre la petite plate-forme sur votre gauche. Allez ensuite vous accrocher au mur d'escalade à droite de la cascade. Montez jusqu'à être bloqué et faites alors un saut périlleux arrière pour accéder à un nouveau rocher. Mettez-vous dos au mur et sautez sur la plate-forme en pente face à vous. Glissez un peu avant de sauter sur le rebord en face. Vous pourrez alors récupérer **une petite trousse de secours**. Tournez-vous vers l'origine de la cascade afin de voir une petite plate-forme (**Desert 8**).


DESERT 08

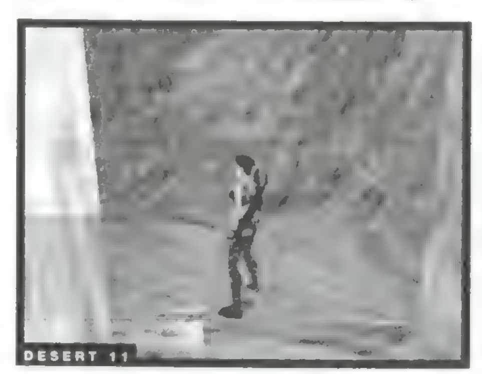
Sautez dessus avec élan en faisant mine de vous accrocher pour allonger la portée du saut (je vous conseille de vous décaler de deux pas sur la droite par rapport au mur de gauche pour trouver le bon angle). Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme pour arriver dans un lieu où


DESERT 09


DESERT 10

trône une grosse roue à eau. Méfiez-vous d'un crotale sur le chemin de gauche. Butez-le puis faites demi-tour. Face à vous, il y a un passage surbaissé (**Desert 9**).

Rampez en dessous de celui-ci et relevez-vous pour grimper le long d'un mur. Vous arriverez alors dans la pièce correspondant au **secret n°3** qui contient **les Uzis** et **les munitions pour cette arme,** mais également un crotale. Faites ensuite machine arrière pour revenir sur l'espèce de plage. Abattez le biker derrière la roue à eau, puis grimpez sur celle-ci au moyen de l'échelle. Une fois au sommet, partez vers la droite en suivant le bord du canal asséché. Tout au bout, vous serez attaqué par un vautour. En plongeant dans l'eau et en cherchant sur la droite, vous trouverez un levier qui ouvre une grille dans le mur qui lui fait face et vous pourrez accéder à **des balles pour le Desert Eagle**. À l'autre extrémité de ce bassin, derrière les seules roches présentes, vous trouverez un autre levier (**Desert 10**).

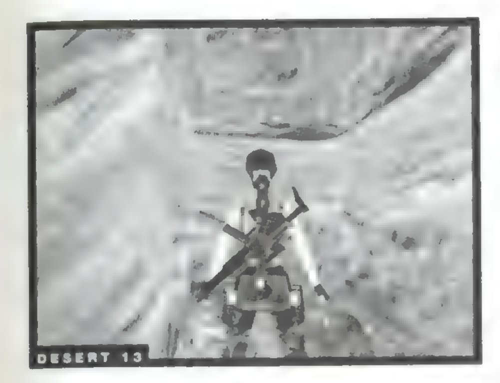

DESERT 11

Tirez dessus pour ouvrir un tunnel entre les deux structures jaunes. Pénétrez dedans et levez aussitôt les yeux pour apercevoir un levier. Actionnez-le puis continuez à nager jusqu'à un virage à droite, où vous trouverez un second levier à tirer. Filez droit devant et vous pourrez émerger. Allez abaisser l'interrupteur au bout du couloir, puis laissez-vous tomber par une des deux chutes. Remontez à la surface et allez chercher **les grenades** qui se trouvent près d'un buisson derrière la grande arche en faisant attention au crotale caché. Il se peut également qu'un vautour décide vous attaquer à ce moment (il attaque aussi parfois lorsque l'on sort de l'eau). Reprenez votre route par le canal désormais asséché. Au bout, trouvez une **grande trousse de secours** dans le coin gauche, puis faites un saut avec élan pour aller chercher une **petite trousse de secours**. Refaites le même bond en sens inverse puis laissez-vous tomber sur le petit bloc à droite en contrebas. De là, vous pourrez apercevoir **une roquette** derrière une cascade (**Desert 11**).

Allez la chercher au moyen d'un bond «allongé» (faites comme si vous vouliez vous accrocher), puis revenez sur votre bloc de départ. Sautez sur le rocher au bord de l'eau, puis progressez de rive en rive jusqu'à revenir dans la zone de la roue à eau. Faites le tour jusqu'à trouver l'ouverture d'un passage dans le mur. Vous allez aboutir devant une structure grillagée et un biker va venir vous attaquer. Allez chercher **l'interrupteur du détonateur** et **le cristal**. Faites à présent demi-tour et reprenez le chemin fait de bonds entre plates-formes au bord de l'eau. Votre dernier saut vous amènera devant la cascade de droite et vous pourrez apercevoir au loin le détonateur.


DESERT 12

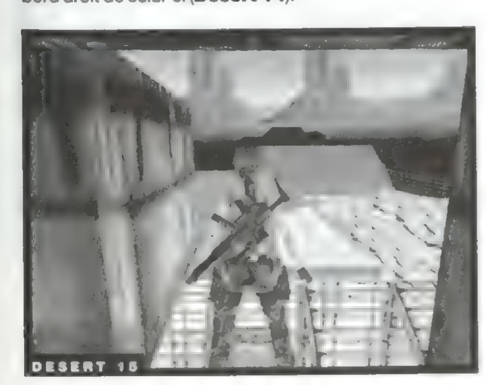
Lancez-vous contre le mur d'escalade légèrement à droite. Laissez-vous tomber sur la corniche inférieure et allez à gauche pour sauter sur la grande paroi escaladable. Tout en haut, faites un saut périlleux arrière, comme vous l'aviez fait précédemment. Depuis la corniche où vous êtes, sautez avec élan sur celle où se trouve le détonateur. Utilisez celui-ci et faites aussitôt un saut de côté pour éviter la boule qui va rouler vers vous. Descendez ensuite dans la grotte de droite et montez sur les blocs de pierres de gauche. Sautez la plate-forme rectangulaire en hauteur en vous y accrochant. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme jusqu'à pouvoir vous hisser sur un mur. Vous arrivez alors au-dessus d'un bâtiment grillagé (**Desert 12**).


DESERT 13

Ne vous frottez d'ailleurs pas aux grilles car elles sont électrifiées. Faites le tour de la structure en n'oubliant pas les **grenades** au milieu des buissons. Passez la grotte de droite et continuez pour parvenir à une petite ouverture dans la roche. Rampez à l'intérieur, puis suivez le couloir jusqu'à arriver à un trou. Levez les yeux pour voir un bloc au-dessus de vous (**Desert 13**).


DESERT 14

Sautez dessus en vous y accrochant et continuez jusqu'à devoir plonger. Sous l'eau, tirez le levier derrière le gros pylône (une porte s'ouvrira à l'image), puis celui qui se trouve dans le couloir métallique. Sortez de l'élément liquide et revenez jusqu'à la zone des grillages électriques. Entrez dans la grotte que vous aviez auparavant ignorée. Tuez les deux crotales et passez par la porte ouverte à droite. Vous trouverez alors un interrupteur à enclencher, ce qui noiera une pièce. Faites à présent demi-tour et repartez d'où vous venez. Pour grimper la pente, montez sur le bloc de droite et placez-vous au bord droit de celui-ci (**Desert 14**).


DESERT 15

Faites alors un saut de côté pour accéder au bloc de gauche. Revenez alors au petit passage dans la roche. Cette fois-ci, laissez-vous tomber et vous atteindrez l'intérieur de l'enceinte. Tuez les deux barbus qui s'y trouvent. Grimpez ensuite à l'échelle pour atteindre la pièce inondée. Plongez pour atteindre le rebord le plus proche. De là, vous pouvez voir le toit d'un autre bâtiment (**Desert 15**).

Sautez dans cette direction pour passer au-dessus des barbelés et atterrir sur une grosse caisse en bois.

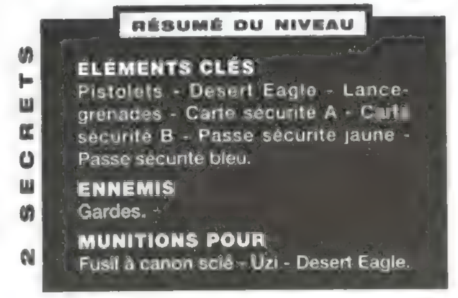


Faites le tour du bâtiment et tuez les deux bikers qui se présentent. Ne rentrez pas dans la maison avec un billard, continuez plutôt jusqu'à un garage défendu par deux bikers. Après les avoir éliminés, ramassez la **petite trousse de secours** et les **munitions pour Uzi**. Enfourchez le quad et servez-vous de la tôle pour monter sur le toit (**Desert 16**).


DESERT 16

Descendez de votre monture pour aller ramasser le **Passe du générateur**. Reprenez le quad pour descendre, puis allez dans la maison au billard. Tuez le biker, puis utilisez votre passe. Un deuxième s'amène alors, butez-le puis allez baisser la manette dans la pièce qui s'est ouverte. Allez à présent à l'entrée de l'enceinte et abaissez l'interrupteur de gauche pour sortir au guidon de votre quad. Pénétrez dans la grotte que vous avez déjà visitée et élancez-vous sur le mont de rochers pour sortir du niveau.

LE QUARTIER HAUTE SÉCURITÉ


2 SECRETS

RÉSUMÉ DU NIVEAU

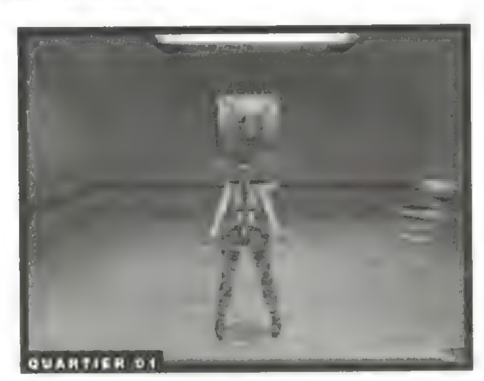
ÉLÉMENTS CLÉS
Pistolets - Desert Eagle - Lance-grenades - Carte sécurité A - Carte sécurité B - Passe sécurité jaune - Passe sécurité bleu.

ENNEMIS
Gardes.

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - Desert Eagle.

Vous commencez ce niveau dans une cellule sans la moindre arme. Sautez sur le rebord de la fenêtre de manière à couper les faisceaux verts. Retournez-vous alors immédiatement car la porte de votre cellule s'est ouverte et un gardien accourt. Votre but est de l'éviter et d'aller presser un des boutons d'ouverture de cellule. Cela libèrera un prisonnier, qui règlera son compte au gardien. Ouvrez toutes les cellules et rendez-vous dans celle qui comporte une ouverture au-dessus du lavabo (**Quartier 1**).

Prenez ce passage et poussez le bloc qui s'y trouve une fois. Prenez le petit passage qui s'est dégagé sur votre gauche pour déboucher devant un nouveau bloc. Poussez-le également une fois. Tournez-vous alors vers la droite pour pousser deux fois le bloc qui s'y trouve. Faites demi-tour pour revenir au bloc précédent et tirez-le deux fois. Prenez le petit passage de droite et vous parviendrez jusqu'au **secret n°1** : **une petite trousse de secours**. Faites demi-tour et hissez-vous à l'étage supérieur. Passez la première série de barbelés grâce à un saut avec élan, puis marchez simplement à travers la


QUARTIER 01

seconde pour ne pas subir de dégâts. Actionnez l'interrupteur du fond, puis hissez-vous sur le mur de gauche. Regardez attentivement en dessous de vous pour voir une échelle (**Quartier 2**).




QUARTIER 02


QUARTIER 03

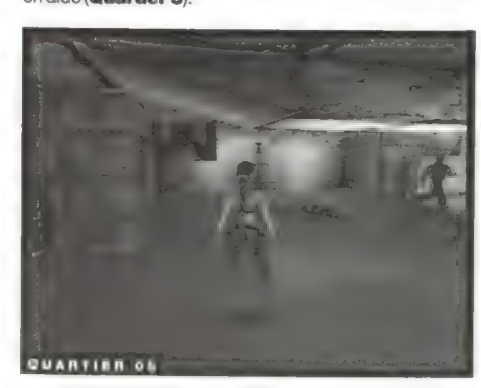

QUARTIER 07

Descendez jusqu'au niveau des lumières vertes et décalez-vous alors vers la gauche pour vous laisser tomber sur une plate-forme. Ne descendez surtout pas complètement l'échelle car vous péririez. Dans le couloir qui suit, laissez-vous tomber dans la trappe qui s'ouvre sous vos pieds. Vous distinguerez un garde dans le couloir. Précipitez-vous droit devant et prenez tout de suite à gauche après la surface vitrée. Pénétrez derrière celle-ci et allez appuyer sur l'interrupteur du mur de droite. Cela va faire venir des prisonniers qui vont tuer le garde. Ramassez la **Carte Sécurité A** et les **cartouches de fusil à canon scié** sur son cadavre. Revenez alors près de l'endroit où vous vous êtes laissé tomber et utilisez la carte sur la serrure prévue à cet effet (**Quartier 3**).

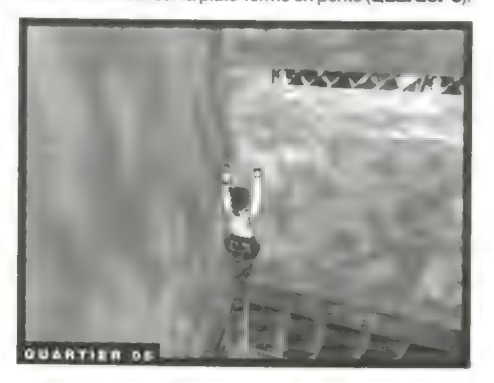
Prenez le passage que vous venez d'ouvrir et dirigez-vous à gauche au fond. Ouvrez la porte grâce à l'interrupteur mural. Vous pénétrez alors dans les toilettes. Appuyez sur l'interrupteur suivant pour pouvoir continuer votre route. Vous arrivez dans une pièce avec deux caisses. Seule celle qui se trouve dans le fond peut être déplacée. Commencez par la tirer, puis faites-en le tour pour la pousser contre l'autre caisse. À présent, changez de face pour la tirer contre le pilier central et enfin, tirez-le puis poussez-la pour pouvoir accéder au trou dans le plafond. Montez à l'étage pour aller actionner un interrupteur, puis revenez dans la salle des caisses, désormais inondée. Prenez le passage du fond et remontez à la surface. Avancez prudemment dans le couloir car un trou très dangereux est dissimulé dans l'angle. Sautez au-dessus et poursuivez votre chemin en sautant avec élan au-dessus des barbelés. Laissez-vous tomber dans le trou et allez appuyer sur l'interrupteur. Plutôt que de prendre le passage qui s'est ouvert, retournez-vous et allez abaisser la manette dans la pièce lumineuse derrière vous (**Quartier 4**).


QUARTIER 04

Faites à présent machine arrière et refaites tout le trajet jusqu'au trou auparavant dangereux mais désormais sans danger. Ouvrez la porte du fond à droite grâce au bouton mural. Une fois au croisement, commencez par activer le bouton de droite, ce qui donne accès à une grande pièce qui ressemble à une cantine. Appuyez ensuite sur celui de gauche, ce qui va faire surgir un garde. Foncez alors dans la cantine et courez jusqu'à tomber sur un groupe de prisonniers qui vous viendront en aide (**Quartier 5**).

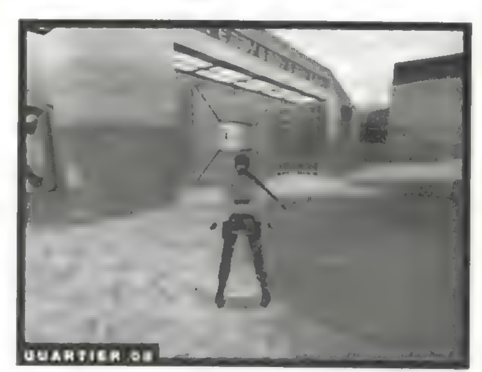

QUARTIER 05

Vous pourrez récupérer une **petite trousse de secours** sur la dépouille du garde. Revenez alors jusqu'à la pièce d'où il est survenu. Appuyez sur l'interrupteur pour voir deux grilles se lever. Sortez de la pièce et prenez à droite. Montez à hauteur des gros ventilos et allez calmement chercher **le cristal**. Laissez-vous glisser sur la pente centrale et sautez au dernier moment pour vous accrocher au rebord face à vous. Déplacez-vous vers la gauche et laissez-vous tomber sur la plate-forme en pente (**Quartier 6**).


QUARTIER 06

Ressautez alors aussitôt pour atteindre une nouvelle plate-forme. Prenez le passage surbaissé, grimpez à l'échelle et laissez-vous choir dans le couloir de gauche. Avancez un peu et un prisonnier va débloquer une trappe au-dessus de vous. Hissez-vous donc et allez au fond du couloir pour grimper sur le mur qui semble recouvert de grillage. Tout en haut, vous trouverez **une petite trousse de secours**. Avancez droit devant et vous allez être poursuivi par un garde. Prenez à droite et allez tout droit. Après avoir passé la caisse, tournez à gauche et tout au bout, laissez-vous tomber. Vous arrivez alors devant deux portes. Ouvrez celle de gauche pour relâcher un prisonnier (**Quartier 7**).

Celui-ci va vous débarrasser du garde et vous pourrez alors récupérer **une Carte Sécurité B**. Faites demi-tour pour revenir au niveau de la caisse pour utiliser la Carte sécurité B sur le lecteur près de la porte. Dans la pièce à laquelle vous aurez accès, vous trouverez des **balles pour Uzi** et **une grande trousse de secours,** mais également un interrupteur à actionner. Sortez de la pièce et prenez deux fois à droite, vous constaterez que les rayons verts ont disparu. Suivez donc le chemin et descendez dans le trou grâce à l'échelle. Prenez la première à gauche et laissez-vous tomber. Allez appuyer sur le premier bouton que vous trouverez et deux prisonniers iront faire sa fête au garde. Vous pourrez récupérer un **Passe sécurité jaune** sur sa dépouille. Allez immédiatement l'utiliser sur la porte située à gauche du gros hangar (à côté des batteries anti-aériennes) (**Quartier 8**).

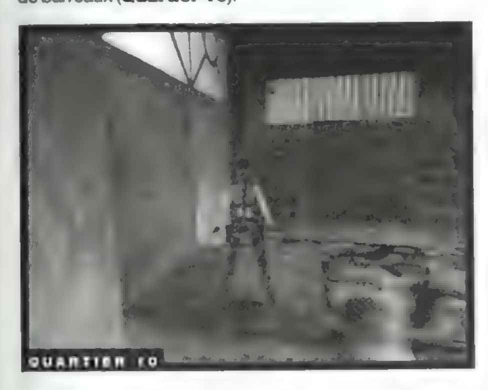

QUARTIER 08

Suivez le chemin jusqu'à voir un garde en train de patrouiller devant vous. Prenez alors le passage surbaissé sur votre droite. Suivez le chemin pour arriver à proximité du garde. Allez alors actionner l'interrupteur pour déclencher un rayon laser qui éliminera votre ennemi. Sautez ensuite au-dessus du rayon car vous ne pouvez plus le désactiver. Suivez alors les longs couloirs jusqu'à déboucher devant une grosse structure. Laissez-vous tomber et empruntez les escaliers en vous arrêtant à la dernière marche. Tournez-vous alors vers votre gauche pour voir une ouverture (**Quartier 9**).

Calez-vous bien contre le mur et courez dans cette direction et vous atteindrez le couloir sans dommages. Au bout de celui-ci, laissez-vous tomber et allez appuyer sur l'interrupteur mural pour déplacer la grosse antenne parabolique. Sortez de la pièce et prenez à droite pour revenir au niveau des escaliers. Tout en haut, hissez-


QUARTIER 09

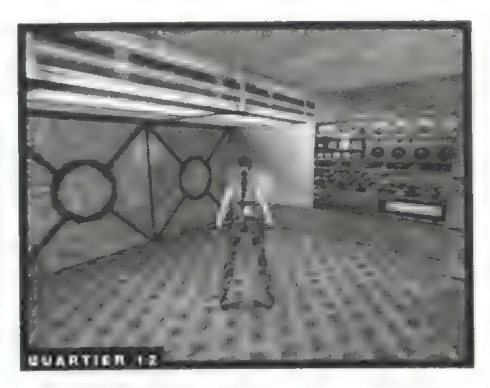
vous sur le toit cette fois-ci et laissez-vous tomber dans l'eau. Étant donnée la nature des courants, vous devez nager vers le centre de la pièce en ne vous approchant pas trop du trou avec **le cristal** car vous seriez irrésistiblement aspiré. Une fois que les courants ne se font plus trop sentir, nagez pour regagner la surface. Une fois sur la petite plate-forme, sautez vers la rive avec un rangée de barreaux (**Quartier 10**).


QUARTIER 10

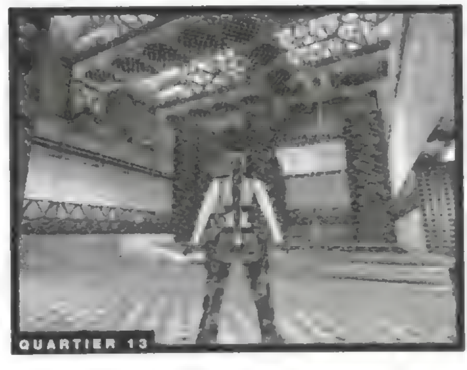
Sautez ensuite sur la plus basse des plates-formes triangulaires sur votre droite. De là, sautez avec élan sur le bloc à mi-pente, puis sautez avec élan sur la plus haute des plates-formes triangulaires suivantes. De là, vous n'aurez pas grand peine à atteindre la sortie de la pièce. Au bout de longs couloirs, vous trouverez un interrupteur à tirer. Faites alors demi-tour jusqu'à revenir dans l'eau. Empruntez le couloir qui est apparu (**Quartier 11**).


QUARTIER 11

En chemin, vous pourrez toujours ramasser **une petite trousse de secours**. Si vous n'avez pas assez d'air, rien ne vous empêche d'aller la chercher une fois le plein fait. Sortez de l'eau et rampez pour arriver dans un couloir. Dirigez-vous à droite en évitant le garde et continuez jusqu'à aboutir au pied d'une échelle. Ne refermez surtout pas la porte derrière vous, cela vous coincerait pour le second secret. Hissez-vous pour aboutir devant une grande structure. Faites-en le tour pour grimper sur une nouvelle échelle. Arrivé au croisement, prenez à droite, puis hissez-vous dans le petit passage du mur de droite pour trouver le **Passe sécurité jaune**. Refaites alors votre trajet en sens inverse et au pied de la dernière échelle, dirigez-vous vers la salle dans laquelle vous n'êtes pas encore allé. Vous y trouverez un emplacement pour le passe jaune (**Quartier 12**).


QUARTIER 12

Montez à présent à l'échelle présente dans cette pièce. Vous aurez alors une position idéale pour plonger dans l'eau et aller chercher **le cristal** dans la cavité centrale. Continuez via le tunnel sous-marin et tirez le levier pour pouvoir arriver à l'air libre. Faites attention à ne pas couper les rayons jaunes en regagnant la surface. Allez chercher la **petite trousse de secours** et **les torches** que vous avez dû laisser lors de votre trajet sous-marin. Émergez sur la petite plate-forme, puis faites un saut avec élan pour passer au-dessus des lasers. Prenez le nouveau passage sous-marin et vous aboutirez dans une espèce d'entrepôt (**Quartier 13**).


QUARTIER 13

Escaladez les caisses sur la gauche pour parvenir jusqu'à un interrupteur qui ouvre la porte proche. Prenez le couloir qui s'est révélé et vous pourrez récupérer une **grande trousse de secours**, **les pistolets**, **le Desert Eagle** et des **munitions pour cette arme**. Ressortez en prenant garde aux lasers verts au bout du couloir, allez vite vous réfugier dans le recoin de droite. Repassez au-dessus des caisses et reprenez le chemin qui vous a mené ici. Continuez jusqu'à revenir dans la grande pièce d'eau. Prenez le tunnel du fond et continuez par le chemin que vous avez déjà pris pour atteindre la grande structure (vous vous souvenez, là où je vous ai dit de na pas fermer la porte). Faites le tour de la structure et grimpez à l'échelle. Au bout du chemin, vous devriez retouver un garde que vous aviez évité précédemment. Vous pouvez à présent le tuer, alors ne vous gênez pas, vous récupérerez ainsi une **Carte sécurité B** et **des grenades** (**Quartier 14**).

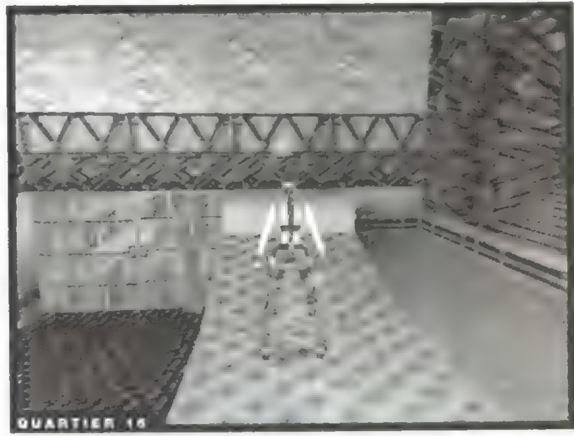

QUARTIER 14

SAUVEGARDE

Ouvrez la porte de gauche et vous aurez accès au **secret n°2** où se trouve le **lance-grenades**. Faites ensuite encore le trajet pour revenir dans la zone de l'entrepôt. Montez la pente à droite et sortez le **Desert Eagle** car des gardes et un chien vont surgir. Vous pourrez récupérer un **Passe sécurité bleu** sur une des dépouilles. Montez alors l'échelle dans le tunnel et allez introduire le passe bleu dans son réceptacle. Dégainez pour tuer le garde qui surgit et allez pousser les deux boutons dans la pièce. Redescendez, tuez le garde et le chien puis revenez jusqu'à l'entrepôt. Montez sur la caisse qui a été amenée par le tapis roulant (**Quartier 15**).

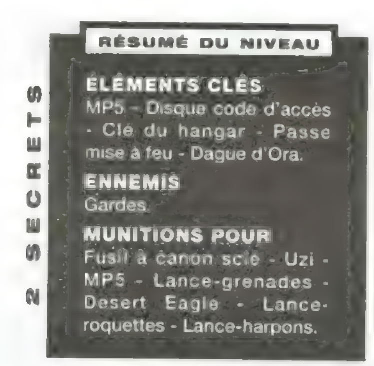

QUARTIER 15

Escaladez l'échelle murale, tournez-vous vers la droite et allez-vous suspendre au grillage au-dessus de votre tête. Allez d'abord tout droit chercher une petite trousse de secours, puis faites demi-tour et prenez à gauche au croisement. Laissez-vous tomber sur le balcon et hissez-vous à l'étage au-dessus. Tuez le garde, allez prendre le **passe sécurité jaune** puis **le cristal,** en faisant gaffe au laser jaune qui traverse la pièce. Redescendez dans l'entrepôt et allez utiliser le passe sur le dispositif près de la grande porte grillagée (**Quartier 16**).


QUARTIER 16

Prenez le passage et dégainez car un garde sera caché sur votre gauche. Entrez ensuite dans le bâtiment derrière le camion et tuez le garde qui s'y trouve. Dans l'amas de caisses à gauche, vous trouverez des **balles pour le Desert Eagle**. Il ne vous reste plus qu'à grimper à l'arrière du camion pour achever le niveau.




RÉSUMÉ DU NIVEAU

2 SECRETS

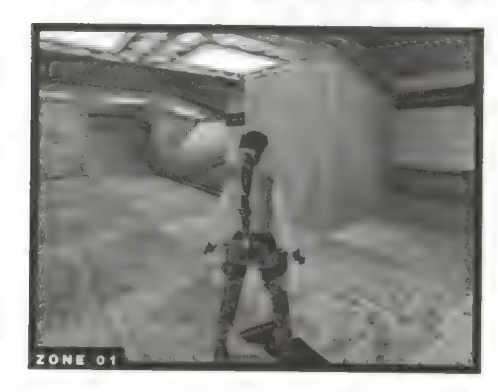
ÉLÉMENTS CLÉS
MP5 - Disque code d'accès - Clé du hangar - Passe mise à feu - Dague d'Ora.

ENNEMIS
Gardes.

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - MP5 - Lance-grenades - Desert Eagle - Lance-roquettes - Lance-harpons.

LA ZONE 51


ZONE 03

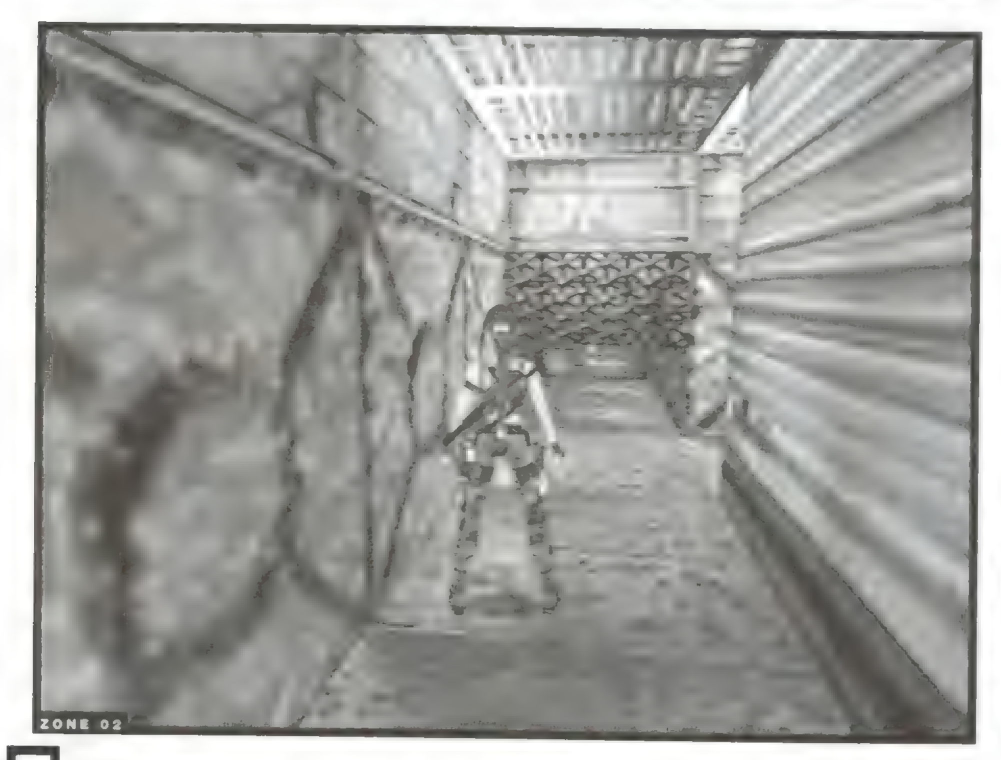

ZONE 01

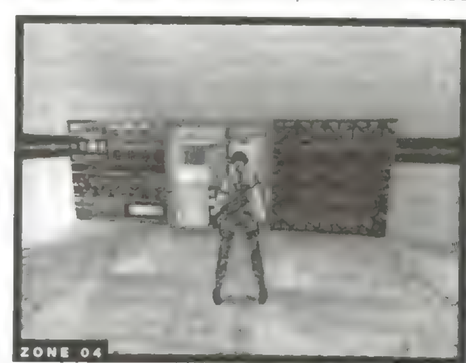
Commencez le jeu en dégainant le Desert Eagle. Avancez et tirez dès que vous verrez un garde sur votre gauche. Butez-le avant qu'il n'aille activer les lasers rouges. Allez au bout du couloir et à gauche, vous trouverez **le MP5** et **des munitions pour cette arme**. N'appuyez pas sur l'interrupteur dans cette pièce, il mettrait en marche les lasers. Revenez dans le couloir pour y appuyer sur l'interrupteur du mur de droite. Prenez le petit passage et une fois debout, regardez sur votre droite, il y a **une grande trousse de secours**. Hissez-vous et prenez le passage surbaissé. Orientez-vous vers la gauche et attendez que les faisceaux passent. Relevez-vous alors et courez puis abaissez-vous pour parvenir en lieu sûr. Allumez alors une torche pour trouver **une grande trousse de secours**. Repartez ensuite de l'autre côté. Là encore, attendez que les lasers passent pour vite courir vous accrocher à l'échelle. Montez et engouffrez-vous dans le petit passage. Attendez qu'un garde passe pour surgir et le dégommer avant qu'il n'atteigne l'interrupteur des lasers. Grâce à la manette face à vous, vous pourrez libérer un des prisonniers et trouver une **petite trousse de secours** derrière la porte de sa cellule. À présent, partez à droite ; même si vous n'êtes pas embêté par les lasers, prenez le petit passage dans le mur de droite (**Zone 1**).

Ramassez **les torches** puis hissez-vous pour emprunter un passage qui vous épargnera un bond au-dessus des lasers verts. Continuez tout droit et abattez le garde qui vient à votre rencontre. Sur la droite, vous trouverez une pièce avec **une roquette**, **des harpons** et **des grenades**. Au bout du couloir, appuyez sur le bouton pour vous retrouver un étage en dessous. Sortez alors les armes car un garde patrouille dans le secteur. Vous devez impérativement le tuer avant qu'il ne donne l'alerte et ne lâche les chiens, car vous ne pourriez alors plus accéder au premier secret. En cherchant un peu, vous trouverez des **cartouches pour le fusil à canon scié** et dans un passage surbaissé, **des grenades**. Laissez-vous tomber à présent dans la zone centrale, évitez de marcher sur la grille différente des autres, c'est une trappe. Allez activer l'interrupteur mural, puis laissez-vous tomber par la trappe. Dégainez pour abattre le garde et rampez dans le passage qui contient **le cristal** pour trouver le **secret n°1** (**Zone 2**).

Prenez ensuite le passage en face. Dans le premier recoin à droite, vous trouverez des **munitions pour le Desert Eagle** puis à gauche dans le petit couloir, des **balles pour le MP5**. Laissez-vous tomber par la trappe de gauche puis envoyez ad patres le garde qui survient. Vous pourrez ramasser une petite trousse de secours près de son corps. Partez dans la direction de la lumière orangée et allez relâcher un prisonnier qui vous débarrassera d'un autre ennemi. Revenez dans le couloir et rampez dans l'ouverture sur votre gauche pour y trouver une **grande trousse de secours** puis **le fusil à canon scié**. Sortez du passage et prenez à gauche. Tuez le garde avec son fusil à visée laser, puis dirigez-vous vers le passage sur votre droite toutes armes sorties (**Zone 3**).

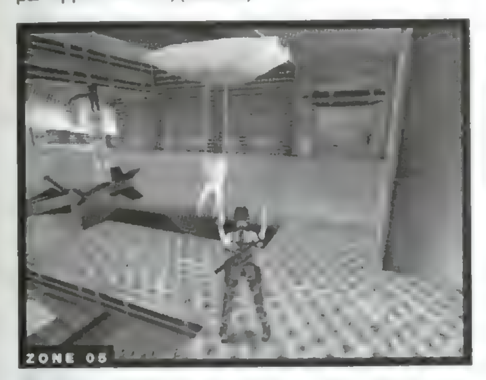
Sitôt que vous y mettrez les pieds, les portes latérales vont s'ouvrir et deux ennemis en sortir. L'un d'eux sera porteur d'une **petite trousse de secours**. Allez utiliser l'interrupteur dans l'aile de gauche, puis venez ramper dans le passage qui s'est ouvert à droite. À nouveau debout, vous ne pourrez faire autrement que de couper les faisceaux verts, ce qui déclenchera l'alarme. Un garde surviendra alors, tenez-vous prêt. Prenez à droite à


ZONE 02

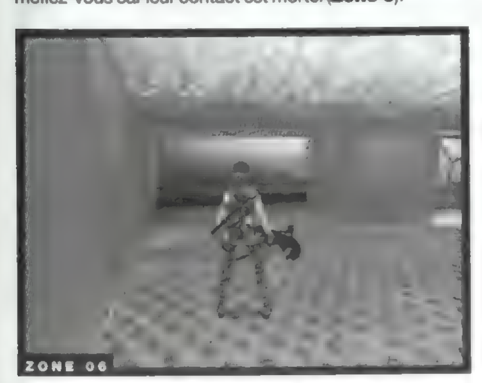

ZONE 04

l'intersection puis à l'approche d'une nouvelle salle, dégainez car vous allez bientôt être pris pour cible. Descendez ensuite puis prenez l'échelle face à vous pour aller chercher le **Disque du code d'accès** sur l'ennemi que vous venez de tuer. Faites à présent demi-tour pour revenir à l'intersection de tout à l'heure. Empruntez l'autre voie cette fois. Descendez et faites attention aux faisceaux verts. Allez dans le coin pour y trouver un ordinateur dans lequel insérer le disque (**Zone 4**).

Montez sur le promontoire près du treuil mobile et allez chercher les **munitions pour le fusil à canon scié**. Sortez ensuite les armes pour tirer sur un volet métallique un peu différent des autres (il est dans un coin, à droite par rapport au treuil) (**Zone 5**).

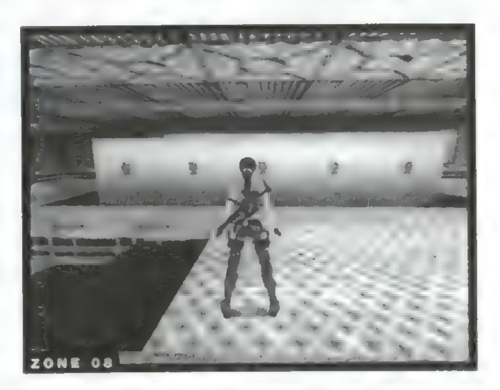

ZONE 05

Passez par le trou que vous avez créé pour pénétrer dans la **zone secrète n°2**. En descendant par l'échelle, vous trouverez **un cristal**. Revenez ensuite dans la salle au treuil et descendez pour aller sur le support sur lequel étaient les missiles. En prenant de l'élan, vous arriverez à vous accrocher à l'échelle face à vous. En haut, un ennemi est planqué dans le coin le plus éloigné. Après l'avoir éliminé, allez voir son cadavre de plus près pour trouver la **Clé du hangar** (sautez là où le plafond est le plus bas pour ne pas chuter). Redescendez par l'échelle et revenez dans la salle du gros missile. Descendez et allez au bout du couloir pour y utiliser la Clé du hangar. Prenez le passage qui s'ouvre et tuez le garde qui s'y trouve. Vous arrivez alors devant des rails électrifiés, méfiez-vous car leur contact est mortel (**Zone 6**).


ZONE 06

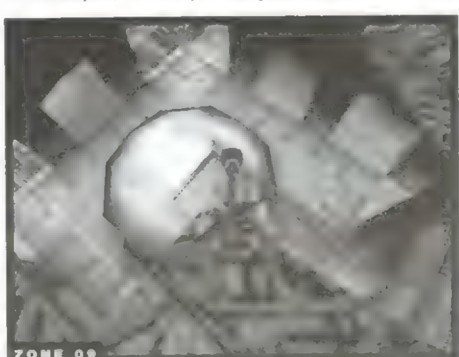
Longez-les en partant vers la gauche jusqu'à aboutir à une échelle. Activez l'interrupteur dans la pièce en haut de celle-ci. Redescendez et passez sous le rail. Avancez alors jusqu'à une nouvelle échelle. Dans le couloir dans lequel vous pourrez accéder, vous trouverez des **cartouches pour le fusil à canon scié**. Tournez-vous ensuite et placez-vous de manière à pouvoir sauter sur le toit du train. De celui-ci, sautez au-dessus pour atteindre un couloir. Arrivé à la seconde série de grilles, arrêtez-vous et accrochez-vous au plafond. Stoppez juste avant les lasers rouges. Attendez que ceux-ci passent puis progressez en suspension avant de pouvoir vous poser sur le sol. Au bout, laissez-vous tomber sur la plate-forme de gauche. De là, sautez au-dessus du rail et abattez un garde dans la foulée. En contrebas, près du rail, vous trouverez **des munitions pour le fusil à canon scié**. Montez ensuite dans le couloir au-dessus. Tout au bout, vous arriverez devant un hangar assez étrange (**Zone 7**).


ZONE 07


ZONE 08

Prenez garde au laser jaune, qui vous infligera des dégâts si vous le traversez et au vert qui déclenchera le tir d'une mitrailleuse. Continuez votre chemin, passez au-dessus des caisses et abattez le plus tôt possible le garde que vous rencontrez. Montez ensuite sur le plateau central et allez actionner le bouton sur chacune des corniches latérales. Cela ouvrira des portes mais pour l'instant, contentez-vous de dessouder les gardes qui accourent. Recommencez la même opération en commençant par la corniche de gauche (le bouton ouvre les premières portes) puis l'autre. Descendez ensuite très vite pour aller passer les portes avant qu'elles ne se referment. Vous pénétrez alors dans une pièce avec cinq interrupteurs (**Zone 8**).

Vous devez les abaisser dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : deuxième, quatrième et cinquième. Un ennemi va débarquer, tuez-le, puis dirigez-vous vers la porte à


ZONE 09

droite de l'entrée qui va s'ouvrir automatiquement. Revenez près du hangar contenant un OVNI et entrez dedans. Dirigez-vous à droite et pressez l'interrupteur près de la grande échelle avant de grimper à celle-ci. Une fois en haut, faites un saut périlleux arrière, puis ramassez les **cartouches pour le fusil à canon scié**. Sautez de rebord en rebord dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à arriver au-dessus de la plate-forme métallique (**Zone 9**)

Laissez-vous alors tomber sur celle-ci puis sur le toit de l'OVNI pour trouver un **Passe pour mise à feu**. Sortez du hangar et partez à droite, direction le gros missile. Juste avant la pièce où il se trouve, descendez dans le trou et actionnez la manette au bout du couloir. Introduisez ensuite le passe pour avoir accès à un bouton. Une fois que vous aurez poussé celui-ci, ne regardez pas la scène cinématique, faites plutôt un saut de côté vers la gauche avant d'enchaîner les sauts périlleux arrière afin d'éviter les flammes de la combustion.

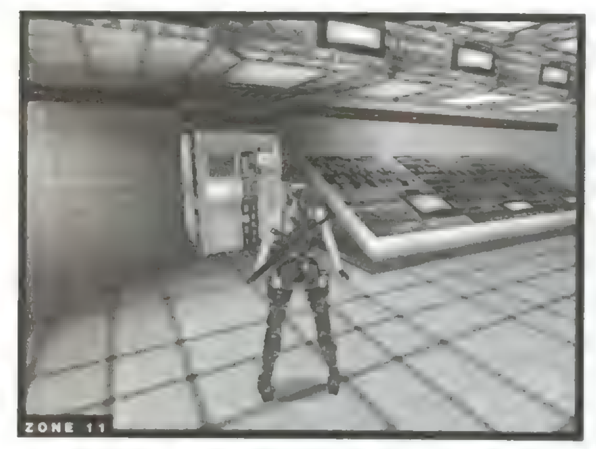


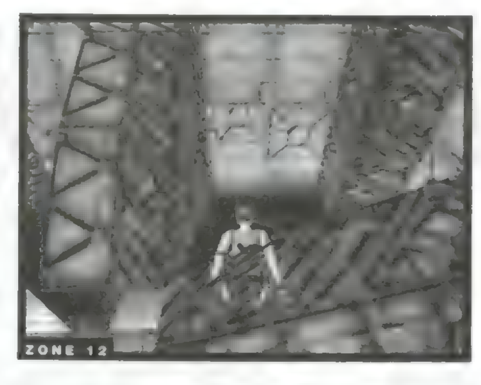
Une fois qu'elles sont dissipées, remontez au niveau du silo et montez à l'échelle, désormais débloquée (**Zone 10**).


ZONE 10

Une fois en haut, tuez le garde, puis abaissez l'interrupteur. Vous devez ensuite éviter des lasers rouges, mais ce n'est pas bien difficile. Ramassez **les grenades** avant de descendre la pente. Hissez-vous puis tuez le garde en haut de la tour avant de vous attaquer à son confrère. Prenez le passage de droite les armes à la main car un




ZONE 11


ZONE 12

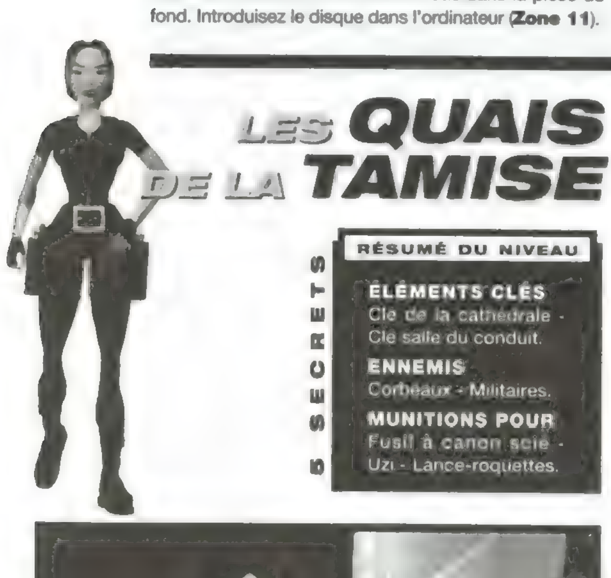

ZONE 13

garde vous y attend. Sa mort vous rapportera un **Disque du code d'accès**. Abaissez ensuite la manette murale. Revenez près de la tour et laissez-vous tomber dans la trappe. Encore une fois, vous devez éviter un faisceau. Courez simplement derrière avant de vous abaisser quand il repasse. Accrochez-vous ensuite au mur grillagé pour redescendre à proximité du hangar de l'OVNI. Entrez à nouveau dans celui-ci et rendez-vous dans la pièce du fond. Introduisez le disque dans l'ordinateur (**Zone 11**).

Retournez-vous et allez chercher le cristal dans la pièce avec l'Alien. Ressortez et allez dans la salle de gauche, où vous trouverez **des torches** et **des balles pour le Desert Eagle**. Revenez dans le hangar et montez le long de la grande échelle. Avec les mêmes manipes que précédemment, votre but à présent est d'aller sauter dans le petit renfoncement du mur à partir du dernier rebord praticable (**Zone 12**).

Un saut avec élan en faisant mine de vous accrocher vous permettra d'y arriver. Vous entrez alors dans la **zone secrète n°3**. Après avoir passé les lasers, laissez-vous tomber dans l'eau et allez chercher le **cristal** en évitant les orques. Remontez à la surface et retraversez les faisceaux. Malheureusement pour vous, le seul moyen de redescendre est de se laisser tomber, alors veillez à ce que votre niveau de vie ne soit pas trop bas. Allez ensuite sous l'OVNI et hissez-vous à l'intérieur. Montez d'un étage et abattez le garde. Continuez à vous hisser pour arriver dans une sorte de salle de pilotage (**Zone 13**).

Méfiez-vous des deux ennemis qui vont vous attaquer, puis allez prendre la **Dague d'Ora** qui trône au milieu de la pièce.



LES QUAIS DE LA TAMISE

RÉSUMÉ DU NIVEAU

5 SECRETS

ÉLÉMENTS CLÉS
Clé de la cathédrale - Clé salle du conduit.

ENNEMIS
Corbeaux - Militaires.

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - Lance-roquettes.


TAMISE 02


TAMISE 01

Commencez par aller sur la petite passerelle et retournez-vous. Vous devez sauter au-dessus des toits avec élan (**Tamise 1**).

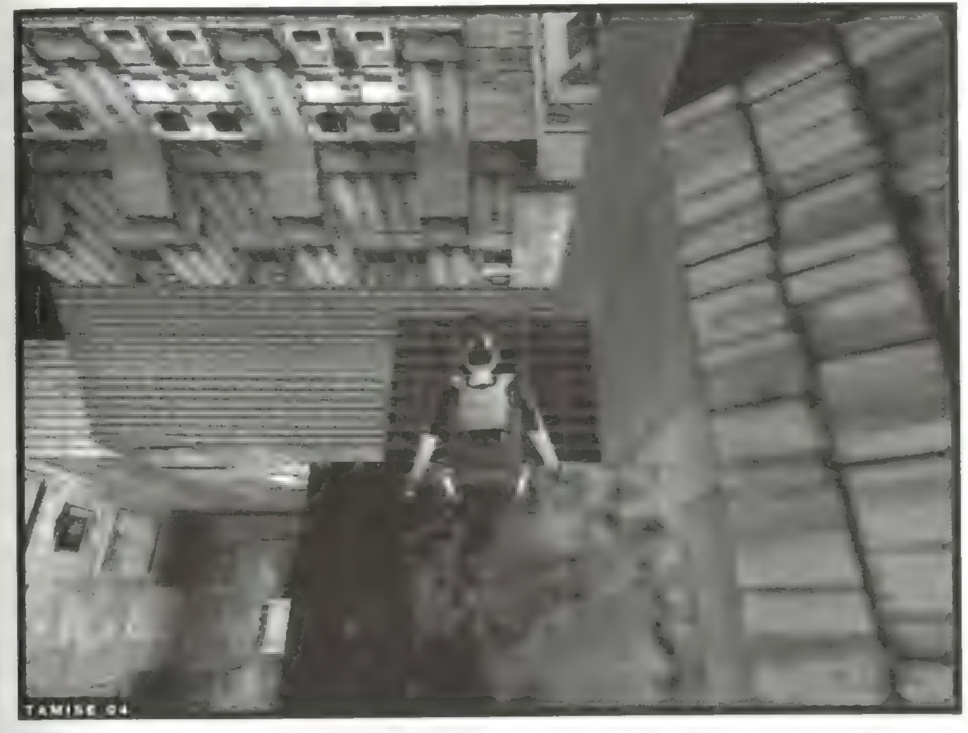
Vous pénétrez alors dans un couloir qui recèle des munitions pour le **fusil à canon scié** et **un cristal**. Montez sur le gros bloc dans le coin, puis sur le mur de droite. Sautez sur la grue devant vous et dirigez-vous à droite pour vous laisser tomber sur le contrepoids. Retournez-vous et sautez sur la corniche face à vous (**Tamise 2**).

Allez sur la gauche et laissez-vous tomber sur la plate-forme, puis encore sur celle de dessous. Sautez dans le recoin où il n'y a pas de barbelés et pénétrez dans le couloir pour trouver le **secret n°1**. Tuez les deux rats et ramassez une **petite trousse de secours** et **une roquette**. Ressortez du couloir, prenez à gauche et marchez dans les barbelés pour ne pas être blessé. Hissez-vous sur le bloc puis tournez-vous pour monter à nouveau. Utilisez les grillages du mur pour atteindre une nouvelle plate-forme puis retournez-vous et sautez sur le contrepoids de la grue. Montez sur celle-ci et visez la plate-forme en diagonale avec une fenêtre éclairée (**Tamise 3**).

Sautez dessus avec élan, puis sur le bloc à côté. Hissez-vous alors au mur pour vous retrouver dans le couloir du début. Montez alors sur le bloc du coin puis sur la corniche au-dessus et sautez sur le mur de gauche en vous suspendant. Déplacez-vous alors latéralement de manière à revenir à votre point de départ dans le niveau. Regardez à droite pour voir une grille sur laquelle vous laisser tomber (**Tamise 4**).

Mettez-vous ensuite dos au toit et reculez pour tomber sur une pente. Laissez-vous glisser un peu avant de sauter puis de vous accrocher. Hissez-vous et dégommez le corbeau qui surgit. Abaissez la manette puis suspendez-vous au

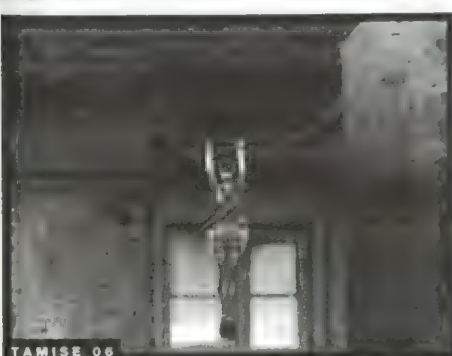

TAMISE 03


TAMISE 04

plafond pour atteindre le treuil. Traversez le gouffre grâce à celui-ci, puis suspendez-vous immédiatement. Relâchez prise pour la reprendre immédiatement au-dessous. Déplacez-vous vers la droite et hissez-vous en sortant les armes pour abattre l'ennemi devant vous. Ramassez la **petite trousse de secours,** puis actionnez l'interrupteur sur la gauche. Entrez ensuite dans le couloir et sautez sur la première plate-forme et tuez les rats depuis cet endroit. La seconde est composée de dalles friables, alors courez dessus avant de sauter sur la corniche d'en face en visant vers la droite pour ne pas heurter le plafond. Suivez le chemin et profitez de l'effet de surprise pour vite tuer le mercenaire. Sur sa dépouille, vous trouverez la **Clé salle du conduit**. Revenez sur vos pas et placez-vous sur la gauche de la plate-forme. (**Tamise 5**)


TAMISE 05

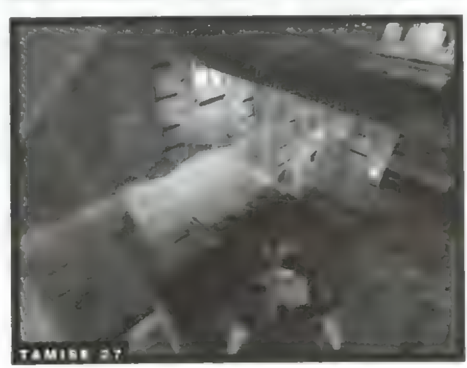
Retournez-vous et laissez-vous tomber en vous accrochant sur la petite plate-forme en dessous. Vous trouverez un petit interrupteur à pousser. Redescendez d'un étage toujours avec la même technique et rampez pour


TAMISE 06

aller chercher **les harpons**. Laissez-vous tomber ensuite au niveau du sol pour y chercher une **petite trousse de secours** et **des torches**. Vous trouverez également **un cristal** derrière les blocs. Appuyez ensuite sur l'interrupteur, ce qui va vous permettre de remonter par les grillages. De retour sur une corniche que vous connaissez à connaître, vous devez ressortir de cette pièce. Le problème est qu'il faut éviter le plafond en sautant sur la petite plate-forme. Avec de l'élan et en vous accrochant, vous devriez y parvenir. Regagnez ensuite l'extérieur et laissez-vous tomber sur le plate-forme inférieure. Agrippez-vous au-dessus de la porte de droite (**Tamise 6**).

Déplacez-vous vers la droite et montez dans chacun des petits interstices. Vous y trouverez des **munitions pour le fusil à canon scié** et surtout **le secret n°2**. Revenez ensuite à gauche et empruntez le passage au-dessus de la deuxième porte. Une fois debout, allez appuyer sur l'interrupteur que vous apercevez, puis reprenez le tunnel qui vous a mené ici. Une fois sorti, allez à droite de la corniche et agrippez-vous puis laissez-vous tomber sur le toit. Glissez ensuite jusqu'au sol. Un ennemi vous y attend, alors faites vite. Vous trouverez un **cristal** derrière quelques blocs et des **balles pour Uzi** traînent sur le sol. Escaladez la grande pile de blocs pour atteindre un nouveau mur grillagé. Deux ascensions plus tard, vous arriverez près du lieu de départ du niveau. Vous devez maintenant sauter avec élan sur les toits qui sont sous la passerelle (**Tamise 7**).

Allez ensuite à droite et descendez chercher la petite trousse de secours. Agrippez-vous alors au mur et déplacez-vous vers la droite jusqu'à pouvoir vous hisser. Montez ensuite sur les blocs et prenez le passage sur


TAMISE 07


TAMISE 08

votre droite. Au bout, sautez en face et tuez le corbeau avant de passer au-dessus du bloc pour y pousser un interrupteur. Revenez sur vos pas et sautez de l'autre côté. De là, vous pourrez atteindre le plateau avec un seau de peinture. Sautez sur le rebord en face, prenez **les torches** et utilisez votre clef pour ouvrir la porte. Vous pourrez alors aller chercher **un cristal** puis appuyer sur un bouton. Cela va faire jaillir des flammes dans la pièce (**Tamise 8**).

Courez simplement pour les éviter, ça n'est pas très difficile après tout ce qui vous a mené jusque là. Ressortez et sautez sur le plateau avec la peinture, puis laissez-vous tomber sur une petite plate-forme à gauche et descendez pour aller prendre le petit passage surbaissé. Reprenez alors le même chemin qu'auparavant pour revenir au début du niveau, puis sautez sur les toits pour revenir jusqu'à l'embranchement où vous aviez pris à droite (c'est juste avant le lieu d'où l'on s'élance sur le plateau avec la peinture) (**Tamise 9**).


TAMISE 09

Cette fois-ci, montez sur le bloc face à vous, avancez puis sautez au-dessus du trou pour aller chercher les **munitions pour le fusil à canon scié**. Prenez à gauche ensuite et laissez-vous tomber pour trouver le **secret n°3** avec **une roquette**. Remontez puis laissez-vous tomber dans le trou. Glissez puis une fois en bas, reculez d'un pas à partir du bord avant de sauter en faisant mine de vous accrocher sur la corniche d'en face. Dans le couloir, prenez **le cristal** puis la **grande trousse de secours**. Après avoir glissé, butez les deux rats et une fois arrivé dans une nouvelle pièce, shootez le militaire. Actionnez l'interrupteur mural et allez au bout du couloir. Plongez dans la piscine et allez y actionner le levier mural (**Tamise 10**).




TAMISE 10

N'oubliez pas de ramasser les **munitions pour Uzi** et une **petite trousse de secours**. Revenez au début du couloir pour pousser le bouton que vous avez déjà actionné. Allez ensuite dans la première pièce du couloir et passez dans le petit passage sous-marin. Ne vous souciez pas trop des grosses turbines, elles ne feront que vous gêner. Remontez à la surface et tuez le militaire, puis ramassez des **munitions pour le fusil à canon scié** au bout du couloir. Exterminez les rats puis rampez dans le petit passage à droite. Vous pourrez ramasser une **petite trousse de secours** avant d'arriver dans une zone où un robot fait une ronde (**Tamise 11**).

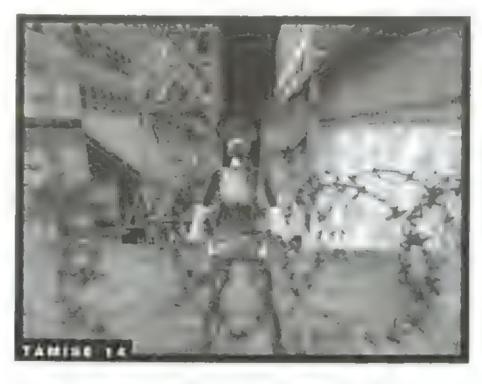

TAMISE 11

Commencez par aller à droite pour y trouver **un cristal,** mais également un interrupteur qui vous permettra d'y voir plus clair. Votre but est ensuite de pousser le bloc métallique de façon à dévier la course du robot et que celui-ci vienne griller la console centrale. Aidez-vous de la photo pour réaliser cela (**Tamise 12**).


TAMISE 12

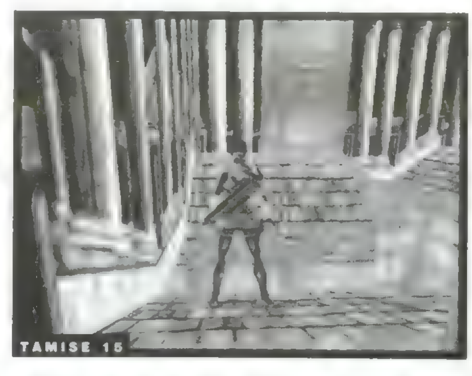
Méfiez-vous du robot car il vous électrocutera dès qu'il sera près de vous ou près de la grille si vous êtes en contact avec celle-ci. Ressortez ensuite de la pièce et grimpez pour aller actionner le bouton désormais accessible. Cela fera venir un nouveau militaire. Baissez ensuite la manette que vous avez déjà utilisée deux fois. Allez ensuite dans la piscine au bout du couloir et plon-


TAMISE 13


TAMISE 14

gez pour aller dans le couloir rouge de gauche. Vous arrivez alors au bord d'une nouvelle étendue d'eau. Plongez et allez sur le rebord de gauche. Dégainez une fois remonté pour abattre le militaire qui va surgir. Prenez le couloir et allez pousser un nouvel interrupteur. Ressortez de la pièce et prenez à gauche. Avant le bout de la corniche, levez les yeux pour voir que vous pouvez vous accrocher sur une bande du plafond (**Tamise 13**).

Traversez la pièce de cette manière, tuez les rats avant d'aller chercher la **petite trousse de secours** à gauche puis **le cristal** à droite avant d'aller vous laisser tomber dans la flotte. Revenez ensuite dans la salle principale pour y activer le nouveau bouton accessible. Sur le chemin, un militaire devrait tenter de vous avoir, mais il ne devrait pas peser bien lourd. Repartez dans la piscine du fond et prenez à nouveau le couloir rouge pour arriver à un plan d'eau. Prenez le passage sous-marin du fond pour émerger dans une salle avec des voûtes. Montez dans le seul petit couloir et allumez le mercenaire qui s'y trouve. Prenez le **cristal** et sautez ensuite sur le mur grillagé pour vous hisser de nouveau à l'air libre (**Tamise 14**).


TAMISE 15

Marchez entre les barbelés puis sautez sur la grille de la grue. Tournez-vous alors vers la droite et sautez avec élan sur le rebord. Marchez entre les barbelés, sautez sur le palier de droite puis hissez-vous sur le niveau à gauche. Tuez les deux mercenaires qui arrivent puis prenez le couloir central. Tirez le cube bleu-gris deux fois de manière à pouvoir grimper sur le toit de droite. Retournez-vous et sautez avec élan au-dessus du toit face à vous (**Tamise 15**).

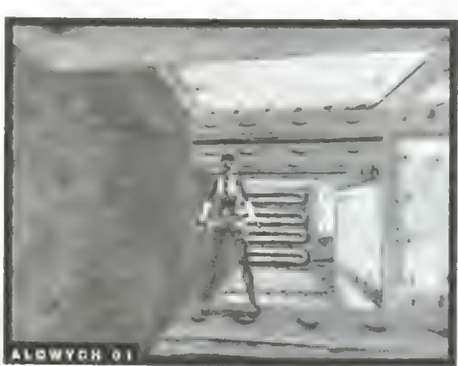
Ne cherchez pas à vous agripper sinon vous ne passerez pas. Vous pourrez alors ramasser le **secret n°4** : la **Clé de la cathédrale**.



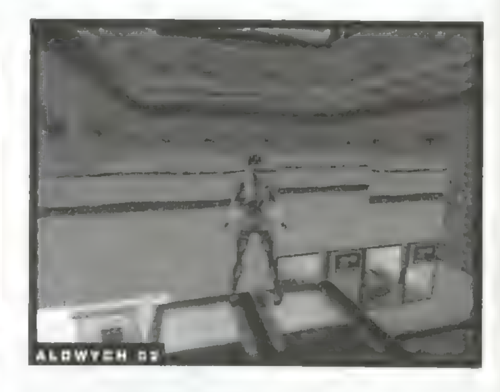
Redescendez, passez au-dessus du bloc et allez tout droit. Arrivé au parapet, tournez à gauche et allez jusqu'au rebord pour y trouver un grilage qui vous permettra de descendre. Descendez ensuite deux blocs et rampez pour trouver le **secret n°5 : une grande trousse de secours**. Remontez ensuite jusqu'à l'ouverture dans le parapet et franchissez-la pour achever le niveau.



ALDWYCH


ALDWYCH 01

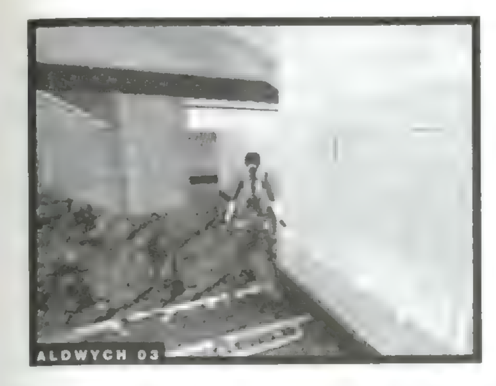
Vous commencez le niveau en glissant. Accrochez-vous pour aller chercher les **munitions pour le fusil à canon scié**. Laissez-vous ensuite tomber dans l'eau, puis remontez à la surface. Montez les escaliers et regardez à droite des dernières marches jaunes, vous verrez un volet que


ALDWYCH 02

vous pouvez détruire. Derrière, vous trouverez un cristal. Montez ensuite le long du mur grillagé pour parvenir dans une pièce pleine de poutres métalliques. Vous y trouverez **des torches**, **des munitions pour le fusil à canon scié** et **des balles pour Uzi**. Un ennemi pourvu d'un bâton clouté vous y attaquera. Allez ensuite directement en face de l'endroit où vous vous êtes hissé pour voir un bloc différent des autres (**Aldwych 1**).

Tirez-le une fois, puis descendez à l'étage inférieur. Abattez l'ennemi équipé d'une torche et ramassez la **petite trousse de secours** qu'il détenait. Approchez-vous ensuite du guichet et sautez sur le distributeur le plus proche (**Aldwych 2**).

Sautez alors au-dessus de vous et accrochez-vous pour monter. Descendez dans le trou à côté et allez au bout du passage pour vous laisser tomber à l'intérieur du guichet. Vous pourrez ramasser **la Clé maintenance** et une **grande trousse de secours** avant de sortir grâce au bouton mural. Prenez ensuite les escalators de droite et descendez-les jusqu'à un trou (**Aldwych 3**).


ALDWYCH 03

Sautez avec élan au-dessus, puis sortez les armes pour tuer un ennemi avec une torche et son chien. Remontez ensuite le quai jusqu'à un boîtier sur le mur de droite, vous pourrez y utiliser la clef maintenance. Entrez dans le passage qui s'est ouvert et allumez une torche pour voir **les balles pour Uzi** et la **petite trousse de secours** au sol. Appuyez enfin sur l'interrupteur du fond pour y voir un peu plus clair. Retournez sur le quai et allez au bout de celui-ci pour trouver **un Vieux Penny** près d'une enseigne lumineuse (**Aldwych 4**).


ALDWYCH 04

Retournez à présent sur le bord qui fait face aux escalators d'où vous venez et laissez-vous tomber dans le tunnel. Dirigez-vous alors vers la partie qui a une lumière blanche (l'autre a une lumière verte) Dès que vous voyez le spot qui diffuse de la lumière blanche, foncez pour aller dans le couloir à droite pour ne pas vous faire écraser par la rame de métro qui va survenir (**Aldwych 5**).

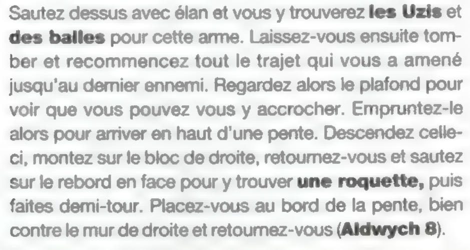

ALDWYCH 06

Avancez dans le couloir les armes sorties car deux gredins munis de gourdins à piques vont vous attaquer. Ramassez la **petite trousse de secours** à gauche puis allez chercher **le cristal** dissimulé dans les blocs de droite. Après l'avoir pris, un chien va apparaître dans la pièce ; alors profitez de votre avantage en hauteur pour le tuer. Allez ensuite sur le bloc au fond à droite et sautez avec élan en vous accrochant sur celui au fond à gauche. Tournez-vous sur votre gauche et sautez sur le bloc suivant, puis laissez-vous tomber dans le trou au milieu des caisses. Pressez l'interrupteur qui s'y trouve, puis ressortez du trou et regardez sur la droite pour y voir une surface à laquelle vous accrocher (**Aldwych 6**).

Montez jusqu'à une traction du sommet et faites un saut périlleux arrière pour atterrir sur une nouvelle plate-forme. Montez sur le bloc et tuez l'ennemi au bâton clouté, puis ramassez sa **petite trousse de secours**. Retournez-vous pour aller sur le bloc dans le coin puis


ALDWYCH 07

sautez sur la plate-forme en contrebas. Vous verrez alors un bout de plate-forme derrière le mur que vous avez escaladé (**Aldwych 7**).



Sautez dessus avec élan et vous y trouverez **les Uzis** et **des balles** pour cette arme. Laissez-vous ensuite tomber et recommencez tout le trajet qui vous a amené jusqu'au dernier ennemi. Regardez alors le plafond pour voir que vous pouvez vous y accrocher. Empruntez-le alors pour arriver en haut d'une pente. Descendez celle-ci, montez sur le bloc de droite, retournez-vous et sautez sur le rebord en face pour y trouver **une roquette,** puis faites demi-tour. Placez-vous au bord de la pente, bien contre le mur de droite et retournez-vous (**Aldwych 8**).



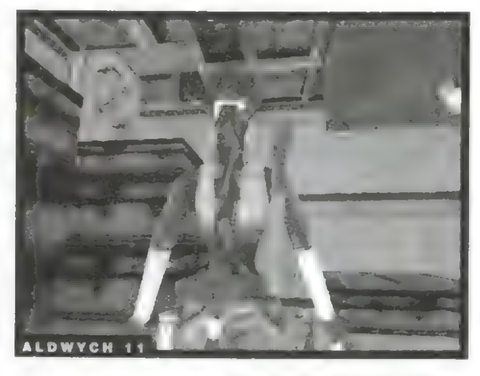

ALDWYCH 08


ALDWYCH 05


ALDWYCH 09

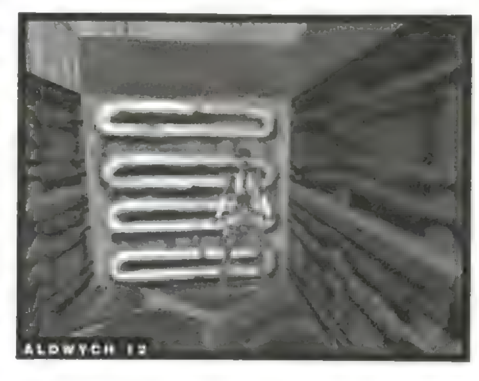
Laissez-vous glisser en arrière et accrochez-vous au bout. Laissez-vous tomber aussitôt sur les dalles en dessous. Avant qu'elles ne s'effondrent, faites un saut de côté sur la gauche. Vous êtes à nouveau sur une pente, laissez-vous glisser puis attendez le dernier moment pour sauter en vous accrochant. Relâchez votre prise pour tomber sur des dalles. Continuez à vous laisser tomber en vous accrochant au bout de la pente. Remontez et enchaînez aussitôt avec un saut pour atterrir dans un recoin sûr. Mettez-vous alors dos au gouffre contre le mur de droite et avancez d'un petit pas. Tournez-vous alors de manière à faire à peu près un angle de 45° avec le mur (**Aldwych 9**).

De cette position, faites un petit bond en arrière tout en maintenant la touche «Ctrl» enfoncée, vous devriez arriver sur une petite plate-forme en dessous où se trouve le **secret n°1** : **des balles pour le MP5** et **un cristal**. Descendez ensuite tout en bas chercher une **grande trousse de secours**. Puis remontez tout en haut et, avant de grimper au mur grillagé, faites-en le tour pour trouver un nouveau **cristal**. Montez ensuite le long du mur et en haut, hissez-vous sans avancer pour ne pas être brûlé. Déplacez-vous vers la droite en pas chassés et sautez sur le petit bloc, cela éteindra automatiquement les flammes. Hissez-vous ensuite et prenez la **petite trousse de secours**. Continuez à monter pour aller sauter sur le grillage. En haut, vous trouverez des **balles pour Uzi** ; retournez-vous ensuite pour sauter dans le recoin où se trouve un bouton. Hissez-vous à nouveau en haut du grillage et passez sous les flammes pour aller vous laisser tomber de l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à monter quelques blocs pour sortir de la salle. Prenez alors à gauche et tuez le rat avant de ramasser une **grande trousse de secours**. Accrochez-vous ensuite pour vous laisser tomber par le trou dans la grille. Repartez dans le tunnel du métro du côté de la lumière blanche pour revenir dans la salle à la lumière rouge. Refaites alors tout le trajet pour aller jusqu'au trou où une foreuse tentait de vous broyer auparavant. Vous pouvez désormais marcher sur l'engin pour accéder à un nouvel endroit (**Aldwych 10**).


ALDWYCH 11

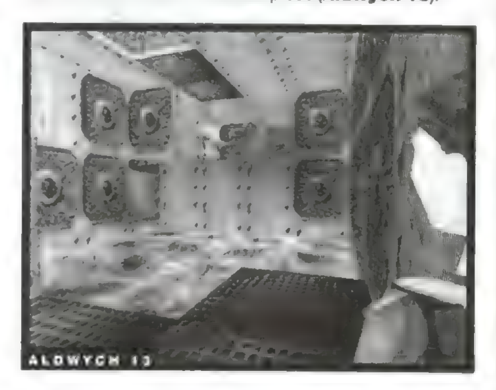
C'est là que vous trouverez la **Clé de Salomon**. Suivez ensuite le conduit pour revenir dans un lieu où vous êtes déjà passé. Repartez alors dans la salle à la lumière rouge dans le couloir du métro. Une trappe s'est ouverte au plafond alors prenez le trajet habituel pour y parvenir (**Aldwych 11**).

Hissez-vous puis retournez-vous pour aller sauter chercher **des munitions pour le fusil à canon scié** (apparemment, le jeu bugue un peu à cet endroit, alors avancez dès que vous vous êtes hissé pour ne pas retomber). Repartez ensuite de l'autre côté pour dessouder le mec avec son bâton clouté et son chien. Vous trouverez **des balles pour le MP5** sur le sol de cette pièce. La seule issue passe par la dalle friable, alors allez dessus. Tirez ensuite le bloc que vous trouvez (**Aldwych 12**).

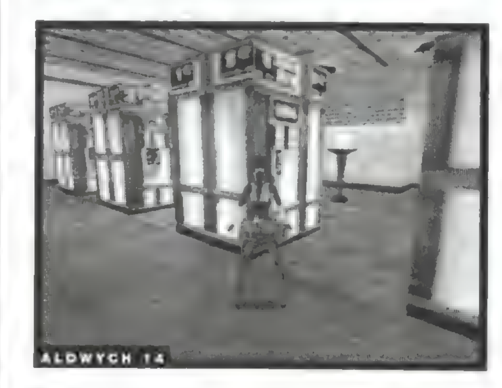

ALDWYCH 12

Remontez ensuite pour passer par la trappe qui s'est ouverte. Suivez le chemin jusqu'à arriver dans un couloir. Dirigez-vous vers sa partie qui semble la plus longue jusqu'à parvenir à un carrefour. Je vous conseille de repérer le chemin face à vous qui mène à trois portes ; puis revenez au niveau des boutons. Actionnez celui de de droite et sprintez jusqu'à la porte la plus à droite avant qu'elle ne se referme. Actionnez alors le bouton que vous trouverez avant de sortir de la pièce. Dans le couloir qui vous ramène aux boutons, vous trouverez **des torches**. Appuyez de nouveau sur le bouton de droite et foncez à la porte du milieu. Hissez-vous et actionnez le bouton que vous trouvez. Laissez-vous tomber ensuite pour retomber devant les boutons. Actionnez à présent celui de gauche et dépêchez-vous de foncer vers la porte de gauche car vous avez vraiment très peu de temps. Vous arrivez alors dans une nouvelle pièce (**Aldwych 13**).


ALDWYCH 10


ALDWYCH 13

Hissez-vous sur le bloc, puis traversez la salle en vous supendant au plafond. Au bout, relâchez votre prise avant de la reprendre aussitôt. Vous pourrez alors ramasser **des munitions pour le fusil à canon scié**, un **cristal** et une deuxième **clé de Salomon**. Plongez ensuite dans l'eau et suivez le passage sous-marin. Au bout, vous reviendrez dans la salle des distributeurs avec un ennemi armé d'une batte cloutée comme comité d'accueil. Allez jusqu'au distributeur sur lequel figure un «1» (**Aldwych 14**).

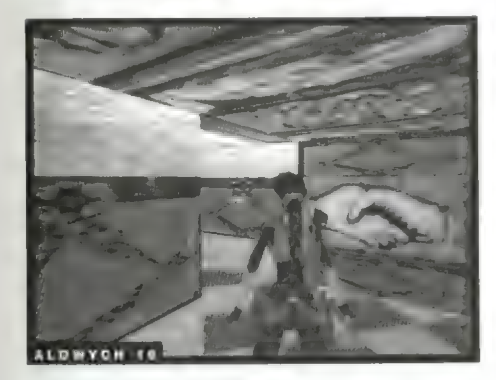

ALDWYCH 14

Servez-vous de votre vieux Penny et vous obtiendrez un ticket. Sortez ensuite de la salle par les escalators de gauche. Un homme avec une torche vous attend en bas et vous pourrez voir des rats également sur la voie. Cassez la fenêtre au bout des tas de gravats (**Aldwych 15**).

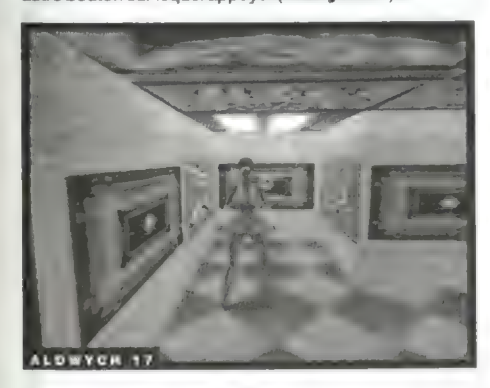
Passez par le passage ainsi créé pour pénétrer dans la **zone secrète n°2** qui contient des **munitions pour le fusil à canon scié**. Ressortez ensuite pour aller sur la voie. Avancez avec une arme puissante sortie (les Uzis


ALDWYCH 15

par exemple). Dès qu'un ennemi surgit de la droite, abattez-le avant qu'il ne déclenche l'arrivée du métro. Pénétrez dans la pièce où il voulait aller et appuyez sur le bouton qui s'y trouve. Ressortez et revenez sur votre gauche pour y trouver **un cristal**. Prenez ensuite la troisième porte. Passez l'eau et ouvrez la porte grâce au bouton. Vous pénétrez alors dans un labyrinthe. Commencez par aller tout droit en direction de la fresque représentant des mains qui se serrent et appuyez sur le bouton à gauche de celle-ci (**Aldwych 16**).

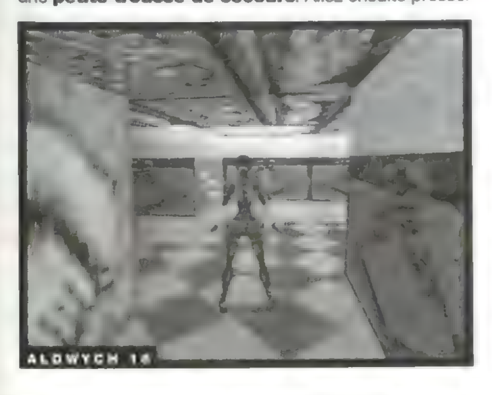

ALDWYCH 16

Faites demi-tour et revenez en direction de l'entrée, prenez la deuxième à gauche, puis à droite pour trouver un autre bouton sur lequel appuyer (**Aldwych 17**).


ALDWYCH 17

Retournez-vous, prenez à gauche et allez activer le bouton en face de vous (**Aldwych 18**).

Dans le couloir sur la gauche de celui-ci, vous trouverez une **petite trousse de secours**. Allez ensuite presser

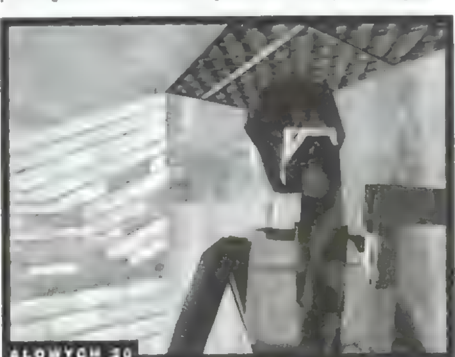

ALDWYCH 18


ALDWYCH 19

à nouveau le deuxième bouton que vous avez poussé. Retournez-vous alors et allez tout droit puis à droite. Au croisement suivant, vous devriez trouver une **petite trousse de secours** sur votre droite. Continuez par le seul chemin disponible et vous pourrez découvrir des **balles pour le MP5** dans un couloir sur votre droite. Finalement, vous arriverez dans une pièce avec une lune tournoyant dans une sphère métallique. Faites-en le tour par la gauche en sautant au-dessus de deux dalles friables. Contournez la troisième par la droite pour pouvoir sauter derrière les rideaux violets (**Aldwych 19**).

Vous mettrez alors la main sur une **Étoile décorée**. Continuez à faire le tour de la salle et arrêtez-vous devant les deux serrures dans lesquelles vous introduirez les clés de Salomon. Allez chercher **le cristal** au milieu de la pièce, puis entrez par la porte qui s'est ouverte. Faites simplement attention à la dalle en allant chercher le **Maillet maçonnique**. Ressortez de ce recoin et abattez le chien qui surgit. Faites le tour de la pièce pour voir qu'un nouveau passage s'est ouvert. Ramassez la **petite trousse de secours** et les **torches,** puis plongez. Remontez à la surface puis grimpez sur le gros bloc. Retournez-vous alors et faites un saut avec élan en vous accrochant à la fissure. Déplacez-vous ensuite vers la droite puis hissez-vous sur le grand bloc. Sur votre droite, vous verrez un passage surbaissé (**Aldwych 20**).

Aidez-vous du plafond pour y parvenir. Une fois debout, étripez les rats puis allez introduire votre billet dans le composteur pour pouvoir progresser. Tuez ensuite le gars avec sa barre cloutée avant de ramasser sa **petite trousse de secours**. Passez sur la gauche des composteurs puis allez utiliser l'Étoile décorée sur la porte (pas sur la serrure, ça ne marche pas). Dégainez



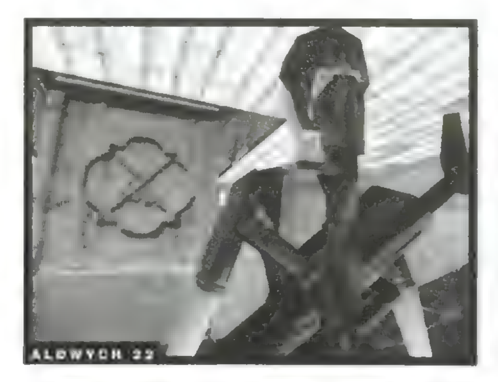
ALDWYCH 20

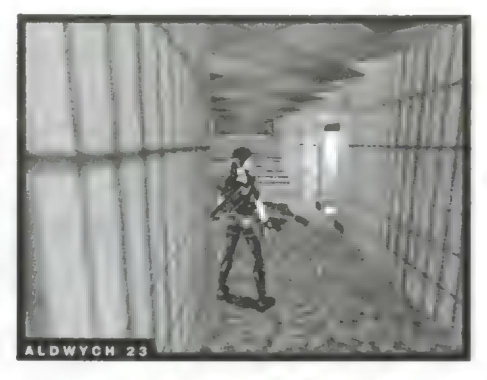

ALDWYCH 21

aussitôt car un furieux avec une torche vous attend derrière. Vous pénétrerez alors dans la **zone secrète n°3**. Hissez-vous sur le mur face à vous et allez au bout du passage chercher **un cristal**. Ressortez ensuite par la gauche et refaites le trajet qui vous a amené jusqu'aux composteurs. Cette fois-ci, prenez à droite et descendez les escalators. Utilisez le Maillet maçonnique sur la porte pour l'ouvrir, puis allez pousser le bouton mural. Retournez-vous alors pour voir que vous pouvez vous hisser en hauteur (**Aldwych 21**).

SAUVEGARDE Faites-le donc pour découvrir le **secret n°4 : une roquette**. Sortez ensuite et partez à gauche.

Un nouvel ennemi viendra vous combattre, n'oubliez pas la petite trousse de secours qu'il détenait. Continuez tout droit en sautant au-dessus du trou, puis abattez le chien. Revenu sur un quai, fusillez le type à la torche au loin avant d'aller vous saisir de sa **petite trousse de secours**. N'oubliez pas


ALDWYCH 22


ALDWYCH 23


ALDWYCH 24

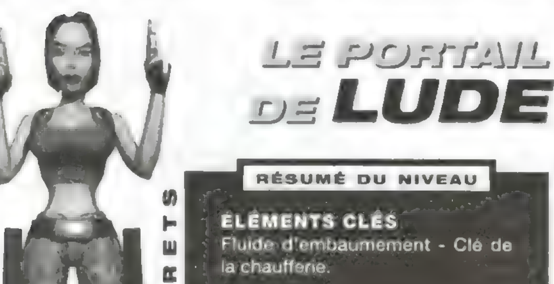
non plus **le cristal** tout proche. En inspectant le tas de gravats du fond, vous trouverez un trou contenant des **munitions pour le fusil à canon scié**. Sur le toit de la rame, vous trouverez des **torches**. Remontez à présent les marches et laissez-vous tomber dans le trou. Rampez ensuite pour arriver jusqu'à une trappe (**Aldwych 22**).

Hissez-vous, puis actionnez le bouton que vous trouvez. Laissez-vous ensuite tomber par la trappe ouverte sur votre gauche. Rampez pour arriver à un nouveau carrefour. Allez tout droit et attendez qu'un ennemi avec une torche survienne. Ne le tuez surtout pas tout de suite, suivez-le et attendez qu'il ouvre une porte pour les descendre, lui et son acolyte. Prenez à droite pour trouver **une roquette** et deux boutons à actionner. Retraversez à présent le couloir, prenez à droite et hissez-vous par la trappe pour revenir dans la rame. Appuyez à nouveau sur le bouton et reprenez le trou de gauche. Rampez alors puis ressortez du tunnel. Retournez-vous et allez prendre la porte sur la gauche. Suivez ensuite le chemin pour revenir sur la voie ! Allez dans la pièce éclairée de rouge que vous commencez à connaître par cœur. Grimpez à nouveau tout en haut et prenez la première porte à droite (**Aldwych 23**).

C'est le lieu du **secret n°5** avec des **balles pour le MP5**, une **grande trousse de secours**, des **balles pour Uzi**, le **lance-roquettes** mais aussi un ennemi, alors soyez prévoyant. Appuyez sur le bouton au fond puis ressortez de la pièce pour aller emprunter le passage face à vous. Arrivé aux deux boutons, pressez celui de gauche et courez prendre la porte de gauche. Plongez dans l'eau et prenez le passage sous-marin. De retour dans la salle des distributeurs, prenez les escalators de droite. Passez au-dessus du gouffre, puis allez sur la droite avant le quai pour passer par le passage au-dessus de la voie (**Aldwych 24**).

Laissez-vous ensuite tomber dans le trou à droite pour remonter dans la rame par le dessous. Appuyez ensuite sur le bouton, laissez-vous tomber puis allez tout au bout du couloir pour finir le niveau.

LE PORTAIL DE LUDE



RÉSUMÉ DU NIVEAU

5 SECRETS

ÉLÉMENTS CLÉS
Fluide d'embaumement - Clé de la chaufferie.

ENNEMIS
Fanatiques - Rats - Militaires.

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - Lance-roquettes - Lance-harpons - MP5.

Commencez par tuer les trois ennemis pourvus de torches que vous rencontrez. Descendez ensuite le couloir et prenez ensuite le passage de gauche. Une fois que vous avez descendu la pente, regardez sur votre droite pour voir une ouverture dans le mur (**Lude 1**).

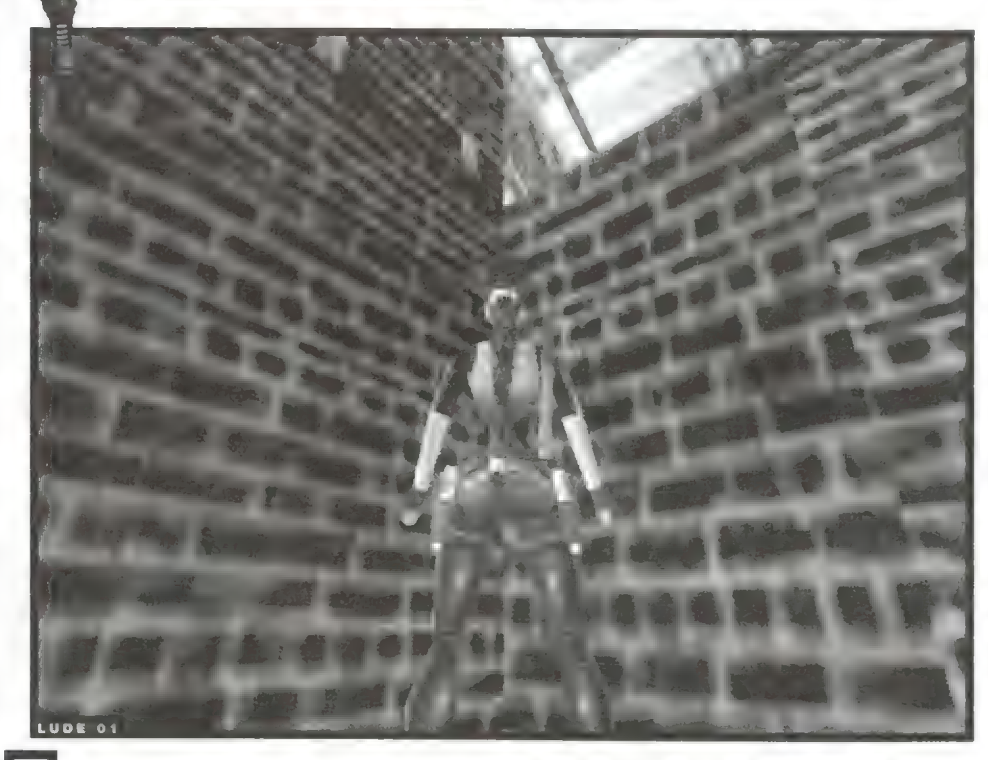
Prenez-la vite avant que les pics ne vous atteignent. Allez ensuite presser le bouton de droite. Retournez-vous pour sortir de ce lieu. Une fois sur la roche, dirigez-vous à droite pour trouver une petite plate-forme de brique. Tournez-vous pour vous suspendre à cette plate-forme (**Lude 2**).

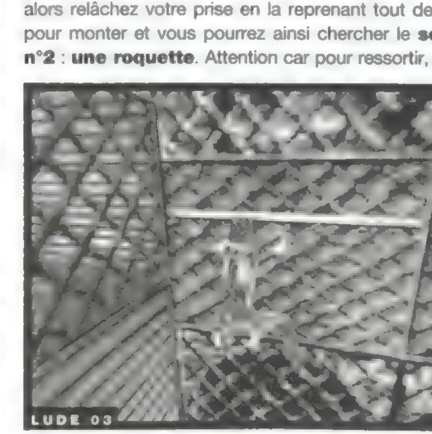
Laissez-vous tomber pour vous accrocher à la crevasse inférieure puis déplacez-vous vers la droite jusqu'à pouvoir remonter. Vous pourrez alors accéder au **secret n°1** avec **une grande trousse de secours** et **des torches**.


LUDE 02

Prenez ensuite les plates-formes au-dessus de vous pour revenir au niveau de la roche. Allez dans le passage de droite, là où vous avez pressé un bouton et montez par le passage au fond à gauche. Commencez à monter le mur grillagé jusqu'à arriver à une zone avec une lumière rouge. Décalez-vous alors vers la gauche et placez les mains de Lara à la hauteur de la barre un peu plus brillante (**Lude 3**).

Faites alors un saut arrière en vous retournant avant de vous accrocher à la paroi d'en face («ALT» enchaîné de «FIN» puis «CTRL»). Attention, c'est assez difficile à faire, alors sauvegardez un peu avant. Montez alors la paroi jusqu'au petit recoin. Apparemment, à cause d'un bug, vous ne pouvez pas vous y hisser normalement, alors relâchez votre prise en la reprenant tout de suite pour monter et vous pourrez ainsi chercher le **secret n°2** : **une roquette**. Attention car pour ressortir, ça va


LUDE 01


LUDE 03


LUDE 04

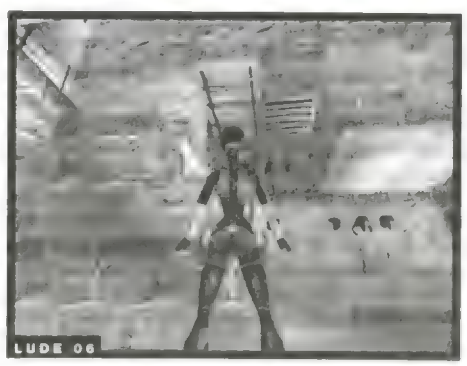
être coton également. Faites trois mouvements de descente à partir du rebord, puis un nouveau saut retourné en vous accrochant pour revenir sur votre paroi originale. Continuez alors à monter jusqu'à une barre grise et placez-vous à un mouvement de descente en dessous (**Lude 4**).

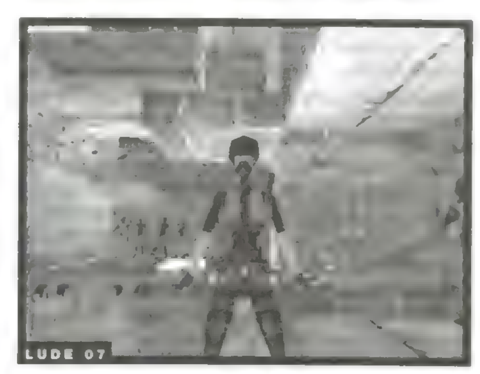
Faites alors un saut pour parvenir dans un recoin avec **un cristal** et **des munitions pour le fusil à canon scié**. Sautez ensuite avec élan pour revenir à la paroi que vous pourrez cette fois, grimper jusqu'au bout. Rampez ensuite jusqu'à parvenir à un espace où vous pourrez vous redresser. Montez alors sur le mur de droite et vous pourrez dénicher une **petite trousse de secours**. Laissez-vous tomber ensuite les armes dégainées pour tuer un militaire. Tirez le bloc que vous trouverez dans la pièce, puis faites-en le tour pour le pousser. Poussez à présent le bouton mural et abattez immédiatement le militaire qui surgit. Sortez ensuite pour parvenir dans une salle couverte de hiéroglyphes dans laquelle vous trouverez une **petite trousse de secours** (**Lude 5**).


LUDE 05

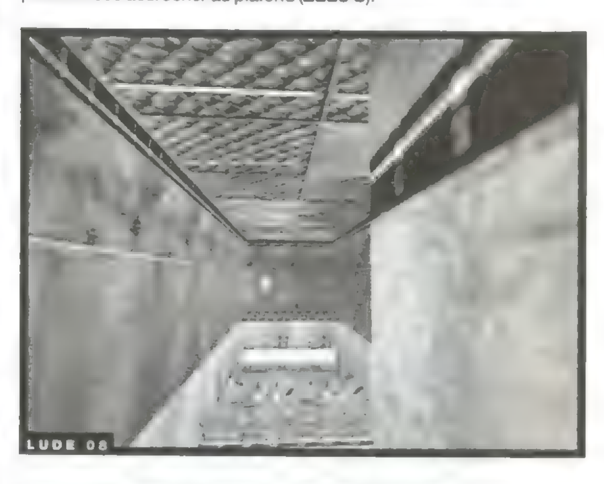
Escaladez le tas de blocs pour parvenir jusqu'à une ouverture qui vous mènera dans une nouvelle salle. Poussez le bloc qui s'y trouve pour en boucher l'entrée. Vous pourrez alors accéder à un couloir surbaissé qui vous ramènera dans la grande salle. Descendez pour voir qu'au-dessus des blocs du milieu, il y a un plafond auquel vous pouvez vous suspendre (**Lude 6**).

À partir de ce plafond, vous aurez accès à gauche à un **cristal** et à droite à une manette étrange qui ouvre une porte. Redescendez ensuite et montez à nouveau sur la pile de blocs. Au bout de la corniche qu'ils forment, tournez-vous vers la gauche et regardez au-dessus de vous, il y a une corniche, sur laquelle vous pouvez accéder en sautant avec élan tout en vous accrochant (**Lude 7**).

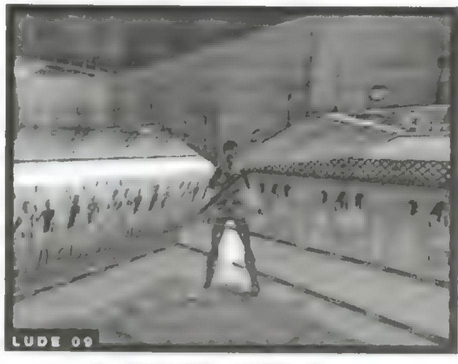

LUDE 06


LUDE 07

Vous pourrez alors accéder à une nouvelle manette qui ferme la porte au milieu de l'échelle. Désormais, vous pouvez aller tout en haut de celle-ci et parvenir à une nouvelle corniche. De là, sautez sur le petit bloc sur votre gauche puis sur celui qui suit. Allez ensuite à gauche dans le passage pour y trouver des **munitions pour le fusil à canon scié** et **des torches**. Allez ensuite de l'autre côté et laissez-vous glisser avant de sauter sur la corniche en face. Suivez alors le chemin, laissez-vous glisser sur la pente puis sautez vite de la dalle friable sur le rebord devant vous, vous pourrez y trouver **le Fluide d'embaumement**. Prenez ensuite le passage surbaissé, dans lequel vous trouverez **les balles pour Uzi**. Celles-ci vous seront d'ailleurs utiles dans le couloir qui suit pour tuer un militaire. Allez ensuite ramper dans le passage qui suit. Au bout, un nouveau militaire viendra vous agresser. Faites alors le tour des blocs et laissez-vous tomber. Levez ensuite la tête pour voir que vous pouvez vous accrocher au plafond (**Lude 8**).


LUDE 08

Allez donc chercher le **cristal** du fond de cette manière, puis revenez sur le plafond et un «carré» avant de devoir tourner pour la première fois, laissez-vous tomber sur la roche. Allez ensuite vous placer comme sur la photo, c'est-à-dire au coin avec sur votre gauche des hiéroglyphes avec des personnages debout et sur votre droite, des individus assis. La tête de Lara doit se trouver légèrement à droite de la pointe formée par le plafond (**Lude 9**).

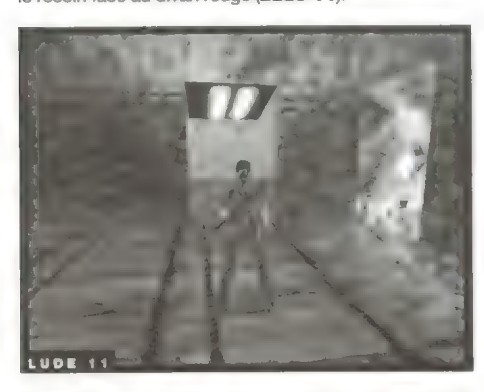

LUDE 09

À partir de cette position, appuyez sur la flèche du bas pour faire un petit saut en arrière. Faites ensuite un bond en avant pour atterrir dans un recoin avec une petite trousse de secours. Sautez ensuite sur la colonne face à vous, tournez-vous sur la gauche et sautez avec élan sur le bloc en pente. Sautez alors dès que vous commencez à glisser. Au bout de la corniche, vous accèderez au **secret n°3** : **deux roquettes** et **un cristal**. Revenez ensuite au niveau du sol, via un flanc du sphinx pour ne pas perdre d'énergie. Vous rencontrerez alors deux militaires, dont un muni d'une **petite trousse de secours** avant de trouver un escalier. Avant de le monter, n'oubliez pas les **munitions pour le fusil à canon scié** cachées pas très loin. En haut des marches, allez à droite pour trouver une plate-forme sur laquelle vous hisser. Une fois sur celle-ci, regardez sur votre gauche pour y apercevoir un petit passage (**Lude 10**).



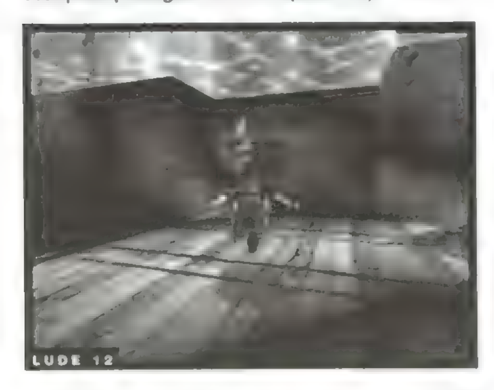

LUDE 10

Sautez à l'intérieur pour trouver le **secret n°4** : **une roquette** et **une grande trousse de secours**. Repartez ensuite à l'endroit d'où vous avez sauté et tirez le bloc qui s'y trouve. Suspendez-vous puis déplacez-vous de manière à pouvoir grimper sur le bloc puis atteindre un nouveau recoin. Continuez en vous hissant à l'étage supérieur, puis descendez pour vous retrouver dans un endroit avec deux blocs. Commencez par pousser deux fois celui qui se trouve du côté bleu, puis tirez deux fois l'autre. Refaites alors le trajet qui vous a mené à ces deux blocs. Vous constaterez qu'un passage s'est libéré et qu'il vous ramène au début de ce niveau. Partez à droite pour revenir sur votre lieu de départ et allez utiliser le Fluide d'embaumement sur le recoin face au divan rouge (**Lude 11**).


LUDE 11


LUDE 14

Prenez le passage qui s'est ouvert pour faire une grande chute dans l'eau. Vous trouverez facilement l'engin hydromoteur. Servez-vous-en pour aller tout au fond à gauche et donc éviter facilement le croco. Vous pourrez alors aborder sur un rivage où traînent **des harpons**. Plongez dans le plan d'eau suivant et allez actionner un levier au fond à droite. Cela vous ouvrira un passage donc allez-y. Vous aurez cette fois accès à un bouton à presser. Repartez ensuite dans l'eau pour prendre le chemin latéral. Allez toujours tout droit et vous verrez deux petits passages face à vous (**Lude 12**).


LUDE 12

Commencez par celui de gauche pour trouver le **secret n°5** avec des **balles pour le MP5**. Prenez ensuite l'autre pour dénicher une **petite trousse de secours** sur des caisses et un levier mural. Tirez sûr celui-ci pour voir une trappe s'ouvrir. Revenez dans le couloir sous-marin et prenez à droite au fond. Vous pourrez alors émerger. Après vous être hissé sur le bloc, rampez pour être dissimulé par les caisses (**Lude 13**).

Laissez-vous ensuite tomber dans l'eau pour pouvoir prendre un cristal avant de remonter à la surface. Prenez deux fois à gauche et suivez le chemin. Après vous être hissé, dégainez et avancez. Butez le militaire qui se présente sans perdre de temps. Continuez et au bout, sautez au bord de l'eau. Si jamais vous tombez à l'eau, remontez vite pour tuer l'homme grenouille qui a plongé. Vous pourrez vous occuper du militaire restant. Si vous avez été assez prompt, vous pouvez maintenant allez faire trempette pour trouver le **secret n°6** : des **harpons**, un **cristal**, une **grande trousse de secours** et un autre engin hydromoteur. Remontez ensuite sur le plancher des vaches et allez chercher la **Clé de la chaufferie** sur le dernier militaire que vous avez abattu. Dans la même zone, vous trouverez plusieurs **harpons**. Avant de reprendre le contrôle de votre engin sous-marin, allez faire un tour dans le tunnel sous-marin en forme de losange (**Lude 14**).

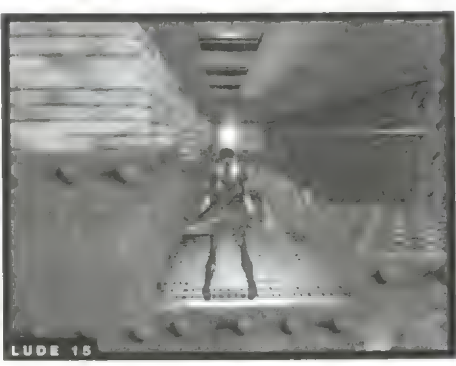
SAUVEGARDE

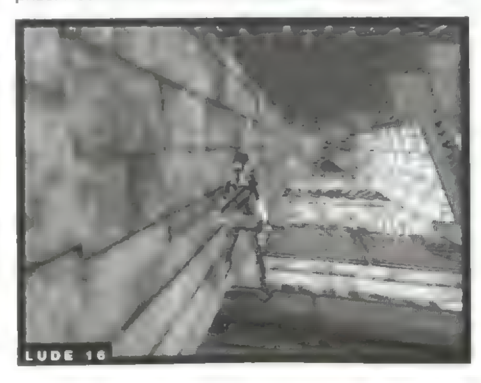
Attirez un homme-grenouille et un crocodile jusqu'à l'endroit où vous pouvez remonter à la surface. De cette manière, vous pourrez les descendre plus facilement. Prenez ensuite possession du véhicule hydromoteur et prenez le tunnel en forme de losange. Au sortir de celui-ci, tournez à droite et prenez l'ouverture de gauche au deuxième étage du mur qui vous fait face. En remontant, vous pourrez aller reprendre votre respiration. Séparez-vous de votre engin et sortez du passage. Orientez-vous vers la gauche et prenez le passage du bas à gauche. Vous y trouverez un levier à tirer. Revenez prendre votre respiration et ressortez du passage en regardant à nouveau vers la gauche. Cette fois-ci, prenez le tunnel en haut à droite. Tout au bout, après une **petite trousse de secours**, vous aurez un levier à actionner. Revenez aussitôt reprendre de l'air car vous avez très peu de temps. Une fois le plein fait, sortez pour prendre le passage face à vous. Après un **cristal**, vous trouverez encore un levier. Cette fois-ci, il va également entraîner la venue de deux hommes-grenouilles. Dépêchez-vous de revenir jusqu'à votre engin hydromoteur pour les harponner. Une fois que vous êtes tranquille, sortez et prenez la première à droite. Au bout d'un long trajet, vous pourrez revenir à la surface devant des plates-formes en flammes (**Lude 15**).

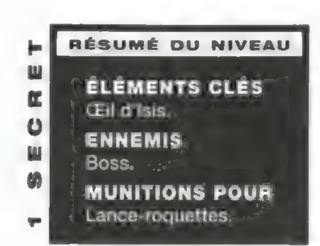
Plongez dans le petit bassin et ramassez **les harpons** avant de tirer un levier pour éteindre les flammes. Vous pouvez désormais progresser de plate-forme en plate-forme. Sur la gauche de la deuxième, n'oubliez pas la **grande trousse de secours** et les **munitions pour Uzi**. Passez le couloir avec les pistons en étant simplement attentif. Au bord de la chute, levez les yeux pour voir que vous pouvez vous agripper au plafond. Allez ensuite prendre le passage dans la cascade. Vous pourrez alors utiliser la Clé de la chaufferie pour ouvrir la porte derrière vous et permettre l'accès à un **cristal** et à un bouton. Une fois que vous l'avez pressé, repartez dans l'eau pour piloter votre hydromoteur. Ne vous souciez pas du croco et au bout du tunnel, prenez le passage face à vous (il a des lumières rouges). En étant rapide, vous pourrez regagner le sol sans perdre de vie. Vous êtes à présent face à des balanciers (**Lude 16**).

Calez-vous au bord contre le mur de gauche et faites un pas en arrière. Sautez sur la première plate-forme, vous ne serez pas touché. Il ne vous reste plus qu'à faire deux sauts avec élan pour être en sûreté. Dans le couloir, regardez sur votre gauche pour voir une ouverture. Rampez dedans jusqu'à parvenir au bord d'un gouffre. Sautez alors avec élan vers le petit passage face à vous. Si vous parvenez à l'étage supérieur, raccrochez-vous simplement après avoir lâché prise. Recommencez et vous achèverez le niveau.


LUDE 13


LUDE 15


LUDE 16





LA VILLE


VILLE 01

Commencez par prendre le passage à droite du bureau. Vous allez vite vous rendre compte que votre ennemie est invulnérable ou tout au moins, apparemment. Commencez par prendre la petite montée de droite et grimpez sur le bloc (**Ville 1**).

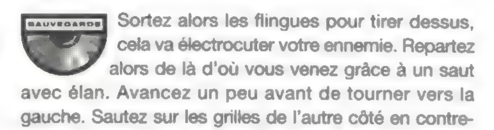

VILLE 02

Retournez-vous alors et accrochez-vous au plafond pour atteindre le bloc d'en face. Une fois sur celui-ci, prenez à gauche et hissez-vous sur le mur de droite. Montez ensuite le bloc sur votre gauche, descendez d'un niveau et tournez le dos au vide (**Ville 2**).


VILLE 03

Laissez-vous tomber en vous accrochant, déplacez-vous vers la gauche et laissez-vous tomber en vous suspendant dans la petite alcôve. Avancez dedans et vous trouverez le **secret n°1** avec **une roquette,** puis **une grande trousse de secours**. Remontez, puis laissez-vous tomber au début de la zone d'attaque. Refaites le même parcours que précédemment mais cette fois, prenez la corniche de droite pour aller appuyer sur un bouton (**Ville 3**).

Faites ensuite demi-tour et ensuite prenez à gauche pour pouvoir sauter sur une petite plate-forme. Retournez-vous ensuite et montez deux fois pour arriver sur une autre corniche. Suivez-la et allez sauter sur le mur grillagé. Rampez sous un petit passage avant de vous retourner et de sauter au-dessus. Faites ensuite un saut avec élan pour arriver près d'un transformateur électrique (**Ville 4**).

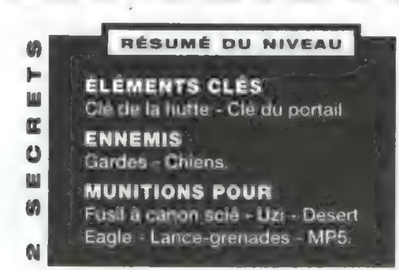


Sortez alors les flingues pour tirer dessus, cela va électrocuter votre ennemie. Repartez alors de là d'où vous venez grâce à un saut avec élan. Avancez un peu avant de tourner vers la gauche. Sautez sur les grilles de l'autre côté en contre-


VILLE 04

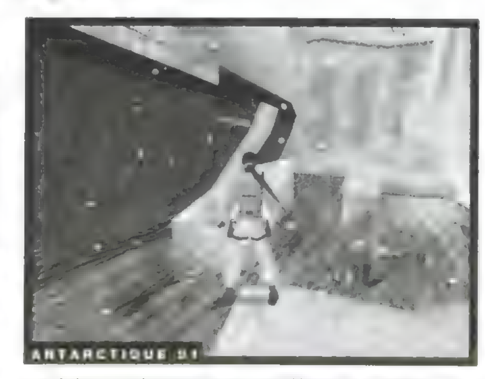
bas. Montez sur le premier bloc de pierres et tournez-vous vers la droite pour en escalader un deuxième. Suivez le chemin de pierre, passez au-dessus d'un nouveau bloc puis retournez-vous. Vous verrez un bouton à presser afin d'aller chercher **l'œil d'Isis** en toute quiétude.

L'ANTARCTIQUE

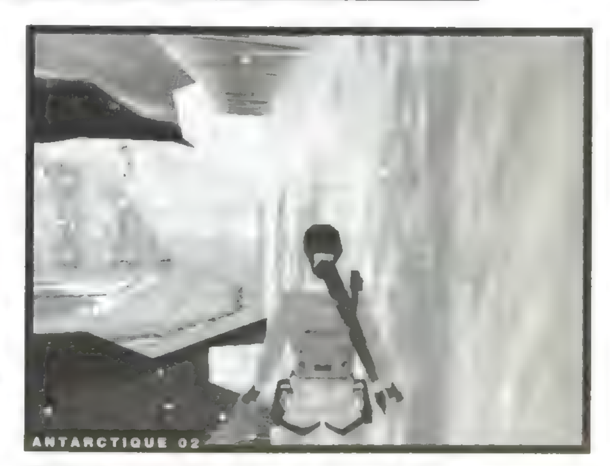


Montez sur la caisse grise, puis sautez avec élan sur le morceau de glace flottant. Retournez-vous puis sautez avec élan vers la berge. Dirigez-vous vers la cabane puis sautez avec élan sur la berge suivante. Allez au bout de la berge en ayant le navire sur votre gauche. Au bout, sautez avec élan sur le bloc de glace (**Antarctique 1**).

La glissade étant inévitable, nagez rapidement vers la berge un peu plus loin. Une fois encore, sautez avec élan


ANTARCTIQUE 01

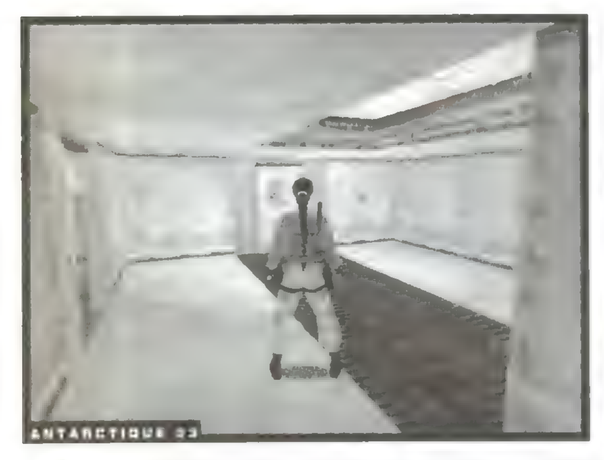
vers la berge suivante sans espoir d'éviter l'eau glaciale. Une fois sur la berge, allez à droite. Montez sur le bloc, puis sur la corniche. Tournez-vous à gauche pour vous hisser à l'étage supérieur. Regardez au-dessus de votre tête pour voir un plafond sur lequel vous agripper (**Antarctique 2**).


ANTARCTIQUE 02

Allez au bout puis laissez-vous tomber sur le bloc de glace. Sautez sur le ponton du navire, puis passez par la trappe au sol pour commencer l'inspection des quartiers de l'équipage. Méfiez-vous du garde qui va arriver sur votre droite. Prenez le passage d'où venait le garde et






ANTARCTIQUE 03

arrivé dans la pièce, retournez-vous aussitôt pour abattre le garde qui est apparu. Actionnez le levier situé au fond de la pièce, à gauche de la machine. Laissez-vous tomber dans la trappe qui s'est ouverte. Liquidez le garde puis longez le couloir. Arrivé au bout, tuez le garde caché dans le coin gauche. Appuyez sur le bouton et passez la porte qui s'est ouverte. Allez à droite en gardant vos armes prêtes à tirer. Ça tombe bien, un garde est présent. Tuez-le et ramassez ses **Balles de Desert Eagle** puis laissez-vous tomber dans le trou. Méfiez-vous en avançant car un garde va apparaître dans votre dos. Abattez-le et récupérez ses **Balles pour Uzi**. Hissez-vous pour aller actionner un interrupteur. Un canot pneumatique tombera à l'eau. Faites demi-tour et revenez devant la porte que vous n'avez pas encore ouverte (**Antarctique 3**).

Regardez au-dessus de votre tête pour voir un passage. Hissez-vous puis allez au bout du couloir. Actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte et vous rendre sur le ponton avant du navire. Tournez deux fois à droite et longez toute la passerelle. Arrivé au bout, tournez-vous sur la gauche pour découvrir un passage dans la glace (**Antarctique 4**).


ANTARCTIQUE 04

Placez-vous au bord de la passerelle et reculez de deux petits pas avant de sauter dans le passage qui mène au **Secret n°1**. Ramassez des **Cartouches de MP5** et un **Cristal**. Revenez sur le ponton avant du navire puis laissez-vous tomber dans l'eau (il y a des **Balles de Desert Eagle** face à vous dès que vous tombez) et montez rapidement dans le canot pneumatique. Contournez le navire par la gauche puis prenez le passage sur votre gauche (**Antarctique 5**).



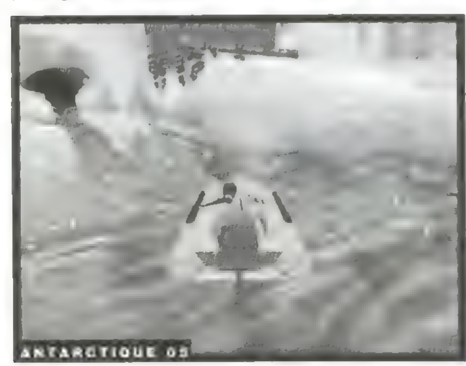
ANTARCTIQUE 06

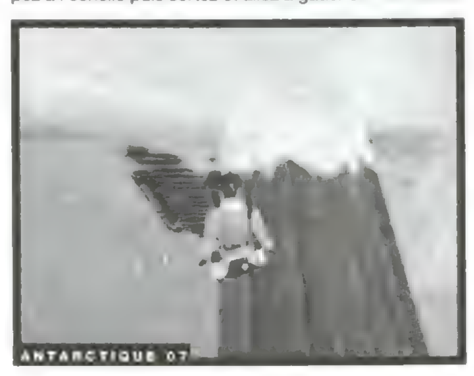
Amarrez votre canot devant l'entrée de la grotte sur votre gauche. Pénétrez dans cette grotte et grimpez à la paroi. Arrivé en haut, allumez une torche qui vous permettra de voir un passage en hauteur dès que vous entamerez votre glissade. Accrochez-vous à celui-ci, puis allez sur la droite pour accéder au **Secret n°2**. Ramassez la **Grande trousse de secours et les grenades,** puis faites demi-tour et prenez toujours à droite. Arrivé au bout, laissez-vous tomber dans l'eau glacée, ramassez tout de suite la **Torche** et montez rapidement dans le canot. Traversez le tunnel puis faites attention au garde qui va vous tirer dessus dès que vous arriverez dans cette zone. Montez sur le bloc à gauche de la baraque du garde, puis suspendez-vous à la grille au-dessus de votre tête. Zigzaguez entre les pylônes puis arrivé au bout, laissez-vous tomber. Glissez sur la pente puis sortez vos armes pour abattre le garde. Traversez le couloir puis arrivé devant un bâtiment, tuez le chien qui vous attendait. Allez complètement à gauche du bâtiment pour trouver des **Munitions pour le Fusil à canon scié**. Revenez devant le bâtiment et empruntez le couloir sombre en gardant vos armes prêtes à tirer (**Antarctique 6**).

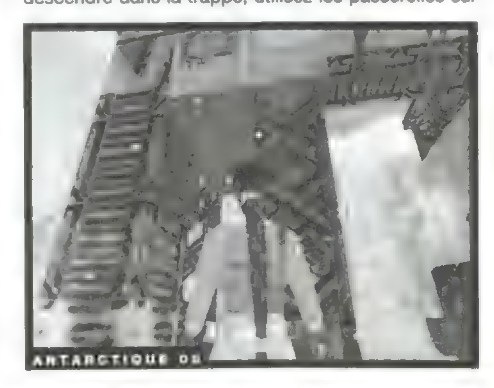
Abattez le chien et le garde qui se terraient. Prenez les **Balles de Desert Eagle** du garde puis traversez le couloir. Une fois à l'air libre, commencez par actionner l'interrupteur situé sur le mur du bâtiment. Sous le gros réservoir, vous trouverez des **Munitions pour le Fusil à canon scié**. Descendez dans le trou où se trouve le tuyau du gros réservoir. Nagez rapidement au bout du couloir puis hissez-vous et grimpez sur le mur de droite. Avancez et récupérez le **Cristal** sans vous soucier du faible niveau d'eau au sol. Souvenez-vous bien de cet endroit car vous devrez y revenir un peu plus tard. Grimpez à l'échelle puis sortez et allez à gauche. Traversez la grotte pour arriver devant une enceinte grillagée gardée par trois chiens. Actionnez l'interrupteur collé au grillage puis continuez d'avancer. Empruntez le passage sur votre droite en tuant le garde qui vous attend de l'autre côté. Une fois sur le pont en bois, retournez-vous pour voir une échelle qui vous permettra d'aller récupérer des **Grenades** (**Antarctique 7**).

Faites attention au chien en descendant. Remontez puis traversez le pont pour revenir dans la zone du gros réservoir. Dirigez-vous vers la grotte qui passe derrière le bâtiment. Éliminez les deux chiens qui arrivent de la droite puis entrez dans le bâtiment en passant par les portes automatiques. Évitez tout de même de vous faire broyer par les portes. Une fois à l'intérieur, montez les escaliers puis dégainez et tirez sur les gardes cachés au fond de la pièce. Ramassez une **Petite trousse de secours** sur l'un des cadavres puis actionnez l'interrupteur au fond à droite de la salle des ordinateurs pour révéler une **Petite trousse de secours** cachée sur le bloc gris, entre les deux bureaux. Allez à gauche et ramassez un **Levier** posé sur un bloc. Sortez du bâtiment en tuant un garde au passage. N'oubliez pas de ramasser ses **Munitions pour le Fusil à canon scié**. Une fois dehors, tuez le garde puis retournez dans la zone du réservoir. Prenez une nouvelle fois le couloir sombre sur la gauche du bâtiment pour revenir dans la toute première zone. Montez à l'échelle du pylône marqué RX.TECH (**Antarctique 8**).

Une fois en haut, actionnez le levier pour ouvrir une trappe de l'autre côté du grillage. Utilisez le levier pour forcer la porte. N'oubliez pas de le ramasser après utilisation car vous en aurez encore besoin. Suspendez-vous à la grille au-dessus de votre tête pour traverser avant de descendre dans la trappe, utilisez les passerelles sur


ANTARCTIQUE 05


ANTARCTIQUE 07


ANTARCTIQUE 08

votre droite pour atteindre une **Petite trousse de secours**. Maintenant, descendez par la trappe, puis regardez le dessin accroché au mur. Il vous indique quelles sont les vannes que vous devez actionner. Allez au fond de la pièce et actionnez le levier qui ouvre la porte de sortie. Tuez le garde et ramassez la **petite trousse de secours** qu'il détenait, puis descendez dans le couloir des vannes. En partant de la gauche, actionnez la deuxième et la quatrième vanne.

SAUVEGARDE Une porte dans la pièce juste au-dessus va s'ouvrir. Grimpez à l'échelle, puis regardez sur la droite pour constater l'ouverture de la porte (**Antarctique 9**).


ANTARCTIQUE 09

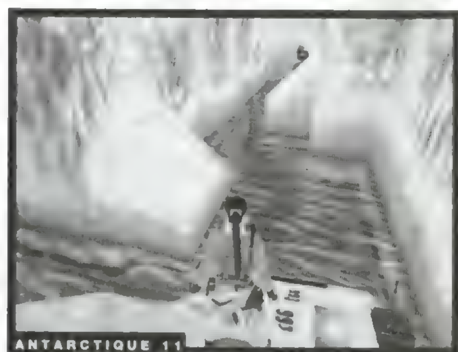


ANTARCTIQUE 10

Entrez dans la pièce et actionnez le levier sur le mur du fond pour remettre les machines en marche. Vous devez maintenant aller vers l'enceinte grillagée. Sortez et allez à gauche pour traverser la grotte. Faites attention au chien que vous avez inconsciemment libéré. Pénétrez dans l'enceinte puis actionnez l'interrupteur collé au grillage sur votre droite. Éliminez tout de suite les deux chiens qui en sortiront. Ouvrez la porte en actionnant l'interrupteur et pénétrez dans le bâtiment. À l'intérieur, il y a un chien que vous devez abattre. Dans le coin droit de l'entrée, vous trouverez des **Balles pour Uzi**. Allez au fond à droite de la pièce pour trouver la **Clé du Portail** posée dans le coin. Tuez le garde en sortant de la pièce puis sortez de l'enceinte grillagée. Tournez à gauche puis repassez par la grotte sur votre droite pour revenir au niveau du réservoir. Empruntez une nouvelle fois le couloir sombre à gauche du bâtiment, puis revenez au tout début du parcours. Suspendez-vous une nouvelle fois à la grille pour revenir devant votre canot pneumatique. Allez à droite de la baraque, puis utilisez le levier pour forcer la porte (récupérez le levier) (**Antarctique 10**).

Utilisez la Clé du portail sur le panneau de contrôle et actionnez l'interrupteur sur la gauche. Sortez puis tuez le garde et montez dans le canot. Passez la porte qui s'est levée puis arrêtez-vous devant la corniche avec un drapeau. Sautez sur cette corniche et sortez tout de suite les guns pour abattre le garde et ramasser des **Balles pour Uzi.** Regardez la corniche face à celle sur laquelle vous vous trouvez. Juste en dessous de cette corniche, il y a une petite cavité sous-marine contenant la **Clé de la hutte** (**Antarctique 11**).

Vous devez absolument la récupérer pour obtenir le secret n°3. Remontez dans le canot puis faites demi-tour et revenez au tout début du niveau. Accostez près de la cabane puis utilisez la Clé de la hutte pour ouvrir la porte. Tuez le chien puis pénétrez à l'intérieur pour ramasser une **Torche**, des **Balles pour Uzi** et un **Cristal**. C'est le **Secret n°3**. Remontez dans le canot et refaites tout le parcours. Sur votre gauche, vous pourrez voir une autre corniche avec des **Munitions pour le Fusil à canon scié**. Au bout du parcours,


ANTARCTIQUE 11

montez sur la corniche puis hissez-vous sur les blocs. Sortez tout de suite vos armes pour liquider le garde sur votre gauche. Avancez puis allez sur la droite du trou et abattez le garde qui vient vers vous. Contournez la cabane pour quitter le niveau.



LES MINES DE RX-TECH

RÉSUMÉ DU NIVEAU

3 SECRETS

ÉLÉMENTS CLÉS
Levier - Acide de batterie - Démarreur du treuil

ENNEMIS
Gardes avec lance-flammes

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - Lance-roquettes - Lance-grenades - MP5 - Desert Eagle

Regardez vers le haut pour voir un petit passage. Hissez-vous pour vous retrouver dans un couloir. Pour trouver la sortie, vous devez faire un tour complet du couloir, puis dès que vous franchissez pour la seconde fois la toute première porte, faites marche arrière. Regardez le mur sur votre gauche pour trouver le petit passage de sortie. Descendez en vous agrippant à l'échelle pour éviter une chute mortelle. Arrivé en bas, ramassez les **Cartouches de MP5**


MINES 01

et actionnez l'interrupteur sur votre droite. Un passage va s'ouvrir juste à côté. Empruntez ce passage et préparez vos armes. Débarrassez-vous du type au lance-flammes avant de descendre. Allez à gauche pour arriver à l'intérieur d'une mine. Empruntez la passerelle sur la droite. Arrivé au niveau du chariot, allez dans la petite pièce légèrement sur la droite. Allumez la lumière en actionnant l'interrupteur, puis tuez la créature cachée dans le coin droit de la pièce. Restez à bonne distance des créatures car elles sont venimeuses. Placez-vous face à l'entrée de la pièce puis levez les yeux et agrippez-vous au toit (**Mines 1**).


MINES 02

Allez de l'autre côté et suspendez-vous au toit. Décalez-vous sur la gauche jusqu'à trouver une échelle. À partir du haut de l'échelle, descendez en comptant six barreaux. De là, faites un saut périlleux arrière, effectuez aussitôt une roulade pendant votre saut, puis accrochez-vous à l'ouverture. Vous venez de découvrir le **Secret n°1** contenant une **Petite trousse de secours** et des **Grenades**. Laissez-vous tomber en sortant vos armes pour abattre la créature. Il y a trois chariots dans la mine. Commencez par emprunter celui du milieu. Avancez prudemment en sautant par-dessus les trous et en freinant



dans les virages trop serrés. Après le deuxième trou, préparez-vous à frapper un levier sur votre droite pour stopper le chariot (**Mines 2**).

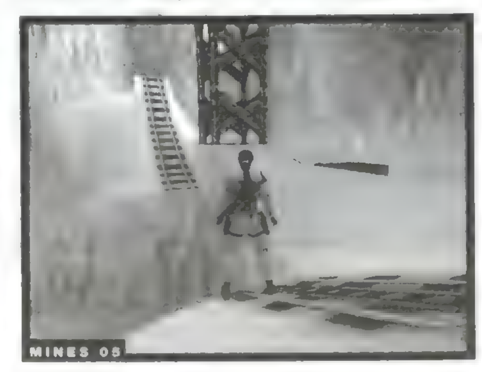
Descendez et sortez rapidement vos meilleures armes pour liquider le type au lance-flammes. Prenez le **Cristal** puis accroupissez-vous pour ramper sous les espèces de forets. Tournez deux fois à gauche, puis mettez-vous de dos pour glisser le long de la pente enneigée. Vous devez avoir la barre d'énergie remplie pour éviter de vous écraser une fois que vous aurez lâché prise. Sortez vos armes puis retournez-vous. Soyez très prudent car un monstre va surgir. Tuez-le puis approchez-vous du gouffre. Sautez en face puis descendez prudemment sur la corniche inférieure. Allez au bout à droite de cette corniche puis sautez sur la petite plate-forme en pente dans le coin, légèrement sur la droite. Accrochez-vous à la fissure de la paroi pour vous hisser et accéder à un couloir. Tuez la créature puis revenez au niveau de la fissure. Accrochez-vous à celle-ci et déplacez-vous vers la gauche puis lâchez prise pour la reprendre tout de suite après. Longez la fissure sur la droite puis lâchez-vous. Sortez vos armes pour tuer la créature rampante. Agrippez-vous à la fissure, puis allez complètement sur la gauche pour trouver un couloir. Faites très attention car celui-ci est habité par une autre créature. Tuez-la puis gardez vos armes à la main. Pénétrez dans la zone et tirez sur le type au lance-flammes, ainsi que sur la créature près du bassin (**Mines 3**).


MINES 03

Grimpez sur la passerelle pour ramasser un **Levier** posé sous la lumière rouge. Descendez puis dirigez-vous vers l'ouverture située en hauteur. Tuez la créature puis montez sur la corniche de droite. Retournez-vous puis sautez en vous accrochant à la paroi de droite. Il y a une fissure invisible qui vous permet d'atteindre le petit passage éclairé. Actionnez l'interrupteur pour ouvrir une porte dans le couloir du secret n°1. Sortez du passage puis revenez à l'entrée de la zone. Montez sur le tas de neige puis sautez avec élan sur le suivant. Pour atteindre la corniche suivante, sautez avec élan en vous accrochant. Allez au bout de la corniche puis sautez avec élan en vous accrochant à la corniche suivante. Tournez-vous sur la gauche pour voir une échelle. Grimpez puis arrivé en haut, décalez-vous sur la gauche. Rampez pour éviter les pointes tournantes puis avancez en faisant attention à la machine. Empruntez l'échelle au fond à gauche, puis décalez-vous sur la gauche (**Mines 4**).


MINES 04

Sprintez pour éviter les roues des deux machines, puis grimpez les colonnes dans le mur de gauche. Arrivé devant l'échelle, tournez-vous sur la droite, puis sautez sur place tout en tirant pour tuer la créature rampante. Une fois la voie libre, allez à l'autre bout du passage puis laissez-vous tomber. Après une glissade, suivez les rails pour vous retrouver devant le chariot. Montez puis avancez en restant prudent. Après la grande montée, vous aurez un trou à éviter. N'oubliez pas de frapper le levier d'aiguillage sur votre droite pour prendre le bon chemin. De retour dans la mine, sortez du chariot puis allez au fond à gauche de la salle. Utilisez le levier pour forcer la porte. À l'intérieur, vous trouverez de l'**Acide de batterie.** Retournez en haut de la salle et grimpez sur le toit. Agrippez-vous une nouvelle fois à l'échelle puis effectuez le demi-tour pour vous accrocher au passage du Secret n°1. Une fois à l'intérieur, allez tout droit pour valider le **Secret n°2**. Avancez en tirant sur la créature rampante. Hissez-vous à hauteur des rails, puis retournez-vous (**Mines 5**).


MINES 05

Allez au fond de la salle pour ramasser des **Cartouches de MP5**, des **Balles de Desert Eagle** et un **Cristal**. Faites demi-tour pour revenir dans la salle des trois chariots. Maintenant, vous devez monter dans le chariot posté en bas de la salle. Comme pour le premier chariot, évitez les poutres métalliques et activez le levier d'aiguillage. Une fois arrivé, allez récupérer le **Cristal** puis empruntez le couloir. Actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte qui se refermera derrière vous. Longez tout le couloir puis laissez-vous glisser le long de la pente. Dans le couloir sombre, allez sur la gauche en sortant vos meilleures armes pour abattre le monstre qui sortira d'un couloir sur votre droite. Une fois le monstre trépassé, empruntez le couloir et avancez en inspectant bien les murs de droite.


MINES 06

Au bout d'un moment, vous verrez un petit passage dans lequel vous engouffrer. Allez sur la droite et ramassez des **Munitions pour le Fusil à canon scié** et une **Roquette**. Sortez de ce passage; tuez le monstre puis allez sur la droite pour continuer votre exploration. Arrivé au bout du couloir, allumez une torche pour distinguer une échelle sur le mur de gauche (**Mines 6**).

Grimpez puis arrivé en haut, décalez-vous sur la droite et actionnez l'interrupteur qui se trouve au fond du couloir. Passez la porte qui s'est ouverte juste à côté, puis traversez tout le couloir en rampant. Laissez-vous tomber dans la pièce puis sortez les guns tout en avançant vers la porte. Celle-ci va s'ouvrir et un monstre va venir vous agresser. Abattez-le puis ramassez des **Balles de Desert Eagle**, des **Balles pour Uzis** et une **Petite trousse de secours**. Passez la porte puis laissez-vous tomber dans le bassin. Ramassez le **Démarreur du Treuil** au fond de l'eau ainsi qu'une **Torche** et des **Balles de Desert Eagle** dans une petite niche. Sortez de l'eau et revenez dans la petite pièce. Dirigez-vous vers le petit passage puis tournez-vous sur la gauche. Actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte en étant prêt à recevoir le monstre qui va surgir. Ouvrez la porte suivante puis sautez par-dessus le trou. Ouvrez la porte juste à côté puis allez vers le chariot et utilisez-le pour revenir dans la salle des chariots. Il est temps maintenant de prendre celui qui se trouve en haut de la salle. Pour ce passage, vous n'aurez aucun levier à actionner. Vous devrez simplement baisser la tête pour éviter les différents obstacles présents sur le parcours. Une fois arrivé, allez chercher la **Torche** posée dans un coin de la salle puis sautez sur la plate-forme du treuil. Insérez l'Acide de batterie dans l'emplacement prévu à cet effet (**Mines 7**).


MINES 07

Montez au niveau du treuil puis utilisez le Démarreur du treuil pour tout remettre en marche.

Maintenant, allez dans l'eau et nagez rapidement sous le submersible pour atteindre la trappe qui vous permet de remonter à l'air libre. Une fois à l'intérieur, ramassez la **Grande trousse de secours** puis plongez au fond du bassin et passez par le trou faiblement éclairé. Pour longer tout le couloir, vous avez intérêt à posséder un maximum de trousses de secours sinon, vous ne pourrez jamais arriver au bout. En haut du couloir, vous pourrez récupérer un **Cristal**. Une fois en sécurité, ramassez la **Petite trousse de secours,** puis avancez en sortant vos armes pour être prêt à tirer dès que vous apercevrez l'homme au lance-flammes. Montez sur la passerelle pour traverser le gouffre. Arrivé de l'autre côté, tuez les deux créatures rampantes, puis placez-vous au bord du gouffre. Vous pouvez voir des corniches en contrebas (**Mines 8**).

Revenez sur la passerelle puis suspendez-vous à droite de celle-ci et laissez-vous tomber sur le rebord. Descendez sur la corniche en contrebas puis préparez-vous à traverser le gouffre en sautant avec élan de corniche en corniche. Dans un renfoncement sur la gauche, vous trouverez des **Grenades**. Arrivé au bout, allumez une torche pour découvrir le **Secret n°3** composé d'une **Grande trousse de secours**, de **Balles de Desert Eagle** et de **Grenades**. Maintenant, refaites tout le parcours des corniches. Pour atteindre la dernière corniche, montez dans le renfoncement où se trouvaient les grenades puis sautez avec élan en direction de la corniche. Remontez sur la passerelle puis actionnez l'interrupteur du bâtiment. Tuez


MINES 08

les deux créatures qui vont apparaître puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment pour quitter le niveau.

LA CITÉ PERDUE DE TINOS

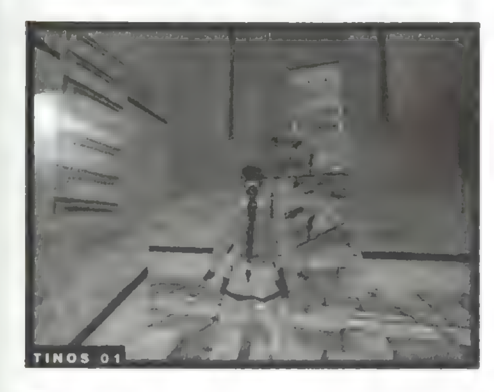
RÉSUMÉ DU NIVEAU

3 SECRETS

ÉLÉMENTS CLÉS
Clé d'Uli - Masque océanien

ENNEMIS
Mutants - Moustiques

MUNITIONS POUR
Fusil à canon scié - Uzi - Lance-roquettes - Lance-grenades - Desert Eagle


TINOS 01


TINOS 02

Dirigez-vous vers la porte qui s'ouvrira automatiquement devant vous. Allez en haut à gauche de la salle et grimpez à l'échelle murale. Traversez le couloir puis arrivé à l'intersection, allez en face. Arrivé au bout du couloir, placez-vous dans l'encadrement du passage ouvert sur votre gauche. Placez-vous au bord puis faites un petit pas en arrière avant de sauter sur la colonne en contrebas au centre de la salle. Tournez-vous sur la droite puis sautez avec élan en vous accrochant en direction de la plate-forme où se trouve un **Cristal de sauvegarde** et une **Roquette**. Descendez puis reprenez l'échelle pour revenir dans le couloir. Actionnez le levier à proximité de l'ouverture de droite. Une porte s'ouvrira en contrebas. Laissez-vous tomber prudemment pour atterrir devant le petit temple qui s'est ouvert (**Tinos 1**).

Pénétrez dans le couloir et ramassez la **Clé d'Uli** dans le renfoncement sur votre droite. Sortez du petit temple puis allez à gauche. Insérez la Clé d'Uli dans la serrure correspondante à gauche des grilles. Ces dernières vont s'ouvrir, vous libérant l'accès à une échelle. Grimpez puis arrivé en haut, décalez-vous vers la gauche. Arrivé au croisement, allez à gauche et laissez-vous tomber sur une corniche en contrebas. Actionnez le levier sur votre gauche pour ouvrir un nouveau passage dans la salle. Remontez dans le couloir et allez en face. Glissez le long de la pente puis allez au fond de la pièce pour actionner un autre levier qui fera apparaître une échelle dans le nouveau passage. Passez par la grande porte qui s'est ouverte pour revenir dans la salle principale. Avancez toujours tout droit puis empruntez le passage au fond à gauche de la salle, près d'un tas de neige. Vous voici arrivé dans le passage que vous venez de débloquer. Montez à l'échelle pour atteindre une corniche avec cinq interrupteurs incrustés dans le mur (**Tinos 2**).

Pour ouvrir la grille juste en dessous, vous actionnez les interrupteurs suivants en partant de la gauche : le premier, le deuxième et le cinquième. Descendez et passez la grille. Dès que vous avancerez un pied sur le pont, des bestioles volantes vont arriver vers vous. Elles proviennent d'un trou situé sur le mur de droite. N'essayez pas de les exterminer car elles ne cesseront jamais d'apparaître. Allez plutôt à gauche du pont, juste avant le gouffre. Regardez au loin pour apercevoir un **Cristal**. Prenez de l'élan pour sauter et vous accrocher à la paroi enneigée. Prenez le cristal puis revenez au bord de la paroi enneigée. Sautez sur la plate-forme inclinée sur votre gauche. Une fois sur la petite plate-forme en pierre, levez la tête pour voir une autre plate-forme sur laquelle vous hisser. Tournez-vous sur la droite puis sautez avec élan pour vous accrocher sur la seconde partie du pont. Tournez-vous sur la droite pour être face à la première partie du pont puis allumez une torche en vous décalant légèrement sur la gauche. Jetez la torche dans cette direction pour apercevoir une plate-forme invisible. (**Tinos 3**)

Si vous tuez un moustique au-dessus du gouffre, il y a de grandes chances qu'il tombe sur la plate-forme. Vous

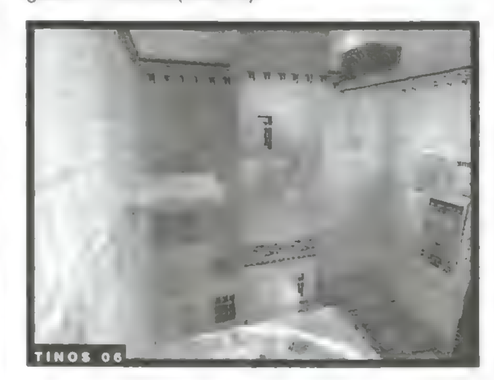



TINOS 03


TINOS 04

avez donc deux possibilités de la trouver. Sautez avec élan sur la plate-forme puis sautez dans le coin gauche de l'arche que forme le toit du pont. Face à vous, légèrement sur la droite, il y a une autre plate-forme invisible. Procédez de la même manière que pour la première plate-forme pour la trouver (**Tinos 4**).

Sautez avec élan sur celle-ci puis sautez en vous accrochant en direction de la grotte d'où provenaient les bestioles volantes. Vous venez d'atteindre le **Secret n°1**. Ramassez la **Petite trousse de secours**, les **Balles de Desert Eagle** et les **Grenades**. N'allez pas dans le trou. Empruntez une nouvelle fois les plates-formes invisibles pour revenir sur la seconde partie du pont. Allez au bout de la corniche sur laquelle vous êtes puis mettez-vous dos au vide et laissez-vous tomber. Au bout du pont, vous distinguerez deux passages possibles. Commencez par aller dans la grotte de droite. Arrivé au pont, sortez votre meilleure arme car deux aliens vont venir à votre rencontre. Effectuez des sauts de côté pour éviter leurs attaques tout en leur tirant dessus. Sprintez pour éviter les chaudrons enflammés qui se balancent. Sortez les guns pour tuer les bestioles volantes et passez sous l'arche sur votre gauche. Prenez le petit couloir face à vous et allez au bout pour actionner un levier qui ouvre la grille sur votre gauche. Sortez votre meilleure arme et entrez dans la salle. Il y a un mutant derrière chacune des grilles. Restez au centre de la salle et débarrassez-vous des mutants les uns après les autres. À partir de la grille fermée qui est votre point d'arrivée dans la salle, passez la grille sur votre gauche. Actionnez le levier situé dans le renfoncement de droite puis sortez, tournez à gauche et hissez-vous sur le bloc. Il y a une plate-forme devant vous qui va vous aider à atteindre la corniche supérieure (**Tinos 5**).


TINOS 05

Sautez et accrochez-vous à la plate-forme. Allez à droite pour longer la corniche et atteindre un petit passage. Rampez pour accéder à la salle suivante. Regardez en contrebas pour voir une passerelle. Suspendez-vous et laissez-vous tomber sur celle-ci. N'allez pas vers le bloc gris avec un levier derrière. Allez à l'autre bout de la passerelle et sautez avec élan sur la petite plate-forme grise. Sautez sur la plate-forme suivante puis grimpez sur le bloc gris et agrippez-vous à la corniche au-dessus de vous. Rampez dans le petit couloir et actionnez le levier qui s'y trouve. Revenez dans la salle puis sautez avec élan sur la corniche suivante. Rampez dans le petit couloir pour actionner un nouveau levier. Revenez sur la corniche précédente puis suspendez-vous pour vous laisser tomber sur le bloc gris juste en dessous. Laissez-vous tomber sans vous suspendre sur la petite plate-forme grise en contrebas (**Tinos 6**).

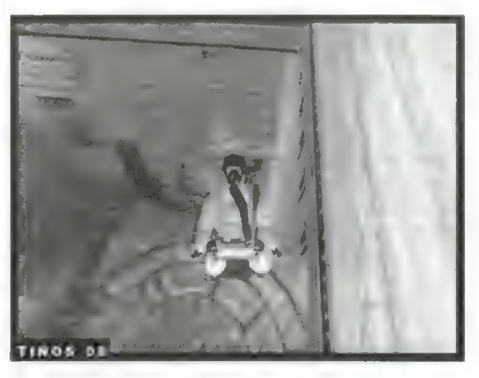
TINOS 06

Sautez sur la corniche face à vous puis descendez au rez-de-chaussée en vous servant des différents blocs pour y actionner le levier. Des moustiques ne vont pas tarder à rappliquer. Remontez le tas de blocs et retournez-vous puis sautez pour vous agripper à la plate-forme se trouvant sous un levier. Actionnez le levier et la plate-forme se dérobera sous vos pieds. Une nouvelle fois, montez sur le tas de blocs qui fait le coin puis tournez-vous sur la gauche et sautez sur les plates-formes grises. Arrivé au bout, retournez-vous et hissez-vous à la corniche supérieure puis montez sur le bloc pour grimper sur la corniche. Rampez alors pour aller relever le levier. De


TINOS 07

là, sautez sur la corniche avec les têtes et le pot de feu. Dans le petit passage, vous trouverez des **torches** et des **balles pour Uzi**. Ressortez et sautez sur la plate-forme en deux parties (**Tinos 7**).

Retournez-vous ensuite et sautez sur la plate-forme sous la corniche avec le pot de feu. avancez-vous en direction de la corniche et regardez en contrebas, vous y verrez une autre plate-forme grise (**Tinos 8**).


TINOS 08

Placez-vous au bord de la plate-forme, faites un pas en arrière et sautez en avant, vous arriverez sur la plate-forme sans dommages. Regardez alors au-dessus de vous pour voir que vous pouvez vous accrocher sous la corniche. Vous pourrez alors abaisser le levier dans le recoin en face. Sautez sur plate-forme qui s'est levée près de vous puis remontez sur la corniche au-dessus. Le levier au fond à droite va ouvrir les portes du prochain secret mais vous aurez très peu de temps alors faites tout ce qui suit le plus vite possible (la meilleure tactique consiste à sauvegarder juste avant et à faire une première fois le parcours pour repérer les lieux avant de retenter le coup). Tout d'abord, soignez-vous pour avoir le maximum d'énergie. Repartez sur la corniche et laissez-vous tomber en contrebas sur la plate-forme grise (**Tinos 9**).

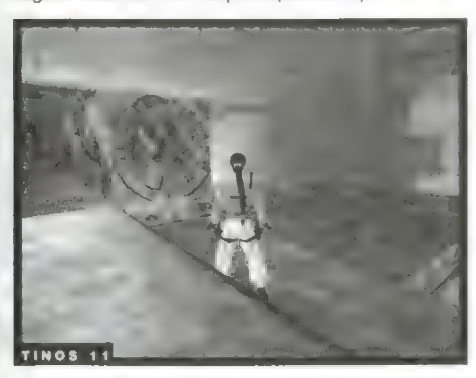

TINOS 09

Laissez-vous ensuite tomber au niveau du sol, vous devriez perdre pas mal de vie dans la chute. Passez ensuite les portes de sortie et foncez tout droit en sautant ou en sprintant au milieu des flaques d'eau. Au fond, prenez le passage de gauche (**Tinos 10**).

Grimpez les escaliers et décalez-vous sur la gauche. Tirez le levier pour ouvrir la grille sans vous soucier des moustiques. Prenez le passage légèrement à gauche.


TINOS 10

Passez devant le grand rayon lumineux (attention, il est mortel) puis grimpez les escaliers. En haut, prenez le passage à droite du couloir de pierre (**Tinos 11**).


TINOS 11

Une fois en bas, prenez à gauche et passez les pots de feu sans hésitation. Vous allez alors arriver sur un pont. Allez tout au bout de celui-ci et tournez-vous vers la droite (**Tinos 12**).


TINOS 12

Sautez alors dans le coin et regardez sur votre droite. Si vous avez été assez rapide, vous voyez une porte ouverte. Foncez dedans pour accéder au **secret n°2** : un **cristal**, une **grande trousse de secours** et des **munitions pour le Desert Eagle**. Actionnez ensuite deux fois le levier pour sortir de cet endroit. Utilisez alors les blocs et le tas de neige pour revenir à la hauteur du pont. Faites alors demi-tour pour repasser les pots de feu et prenez à droite pour revenir au niveau du grand rayon lumineux. Prenez le passage à gauche du rayon, sur les côtés, vous verrez des nuages. Voici le parcours le plus


TINOS 13


TINOS 14

court pour sortir du labyrinthe : prenez la première à droite, à l'intersection suivante, prenez à gauche puis tout de suite à droite. Tournez alors à gauche et avancez un petit moment jusqu'à prendre la première à droite. Prenez ensuite à gauche pour parcourir un couloir qui zigzague. Au bout, prenez à droite pour arriver au pied d'une pente (**Tinos 13**).

Commencez à escalader la pente de gauche puis sautez de côté pour éviter le baril qui arrive. Une fois sur la pente de droite, refaites la même opération car un deuxième baril arrive. Continuez à monter et employez la même tactique pour éviter deux nouveaux barils. Une fois en haut, vous pourrez récupérer un **Masque océanien.** Passez la porte qui s'est ouverte sur votre droite, puis laissez-vous tomber dans l'eau. Remontez de l'autre côté et prenez ensuite à droite pour revenir près de la colonne lumineuse. Allez mettre le Masque océanien sur un des piliers qui l'entoure. Repartez ensuite à l'étage pour prendre le premier passage qui s'offre à vous (sur les côtés de l'entrée, il y a des montagnes dessinées). Allez dans la boue et prenez le chemin de droite. Après avoir pataugé un petit moment, vous trouverez un couloir sur la droite qui vous permettra de reposer les pieds sur la terre ferme. Après avoir monté la première marche, tournez-vous vers la gauche (**Tinos 14**).

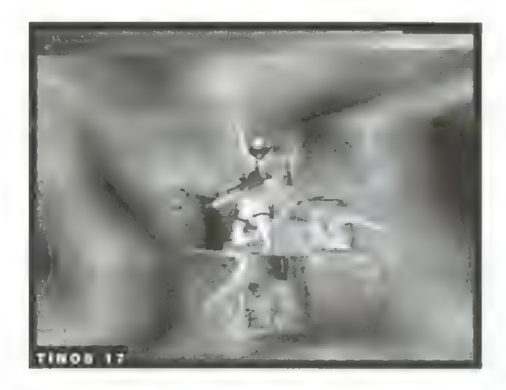
Placez-vous contre le muret et faites comme si vous vouliez faire un saut vers l'avant ; de cette manière vous parviendrez sur le rebord. Sautez alors sur le tas de pierres qui vous fait face. Allez sur la gauche de celui-ci et vous verrez que sur une paroi éclairée par une torche, il y a une ouverture. Commencez par sauter avec élan sur la plate-forme qui est sous l'ouverture, puis hissez-vous. Vous arriverez alors dans une cavité avec une **petite trousse de secours** et un levier à abaisser. Revenez ensuite là où vous avez pu sortir de la boue. Allez au bout du seul chemin qui se présente à vous et vous finirez par trouver un **Masque océanien**. La terre se mettra alors à trembler. Refaites alors le trajet qui vous avait amené de la boue en étant simplement attentif aux blocs qui tombent. Quand vous avez le choix, prenez le chemin de gauche pour ne pas tomber dans la lave mais sauter au-dessus avec de l'élan. De retour à l'air libre, sautez sur la plate-forme face à vous (**Tinos 15**).


TINOS 15

Retournez-vous ensuite et sautez sur la plate-forme sur votre gauche. Poursuivez sur le bloc droit devant et engouffrez-vous vite dans le couloir car des pierres vont vous tomber dessus. Allez vous accrocher ensuite à l'échelle dans le recoin de droite et descendez-la. Suivez ensuite le chemin jusqu'aux pots de feu. Passez-les puis actionnez l'interrupteur mural. Grimpez ensuite vite à l'échelle avant que la trappe ne se referme. En haut, retournez-vous et franchissez la grille qui s'ouvre automatiquement. Allez placer le Masque océanien et montez reprendre le chemin qui vous avait mené au secret n°2. Vous constaterez qu'un bloc est apparu au milieu de la salle (**Tinos 16**).




TINOS 16

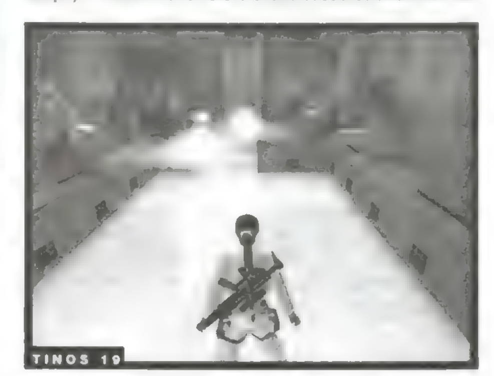

TINOS 17

Poussez-le une fois, puis montez dessus pour vous élancer sur l'échelle de droite. Vous pourrez alors accéder au **secret n°3** (attention au pot) : un **cristal** et une **grande trousse de secours**. Ressortez de la pièce pour revenir dans celle de la colonne lumineuse. Cette fois-ci, prenez le chemin de droite (il y a des vagues dessinées dans l'entrée). Allez plonger dans l'eau et évitez les lames pour prendre le passage du fond. Vous arriverez alors face à quatre ouvertures (**Tinos 17**).


TINOS 18

Commencez par prendre celle de gauche. Refaites le plein d'air, puis tirez sur le levier avant de vite ressortir du passage pour aller dans celle de droite avant que la trappe qui s'y trouve ne se referme. Tout en haut, vous pourrez reprendre votre souffle. Dans le nouveau lieu où vous êtes, un des passages est fermé (il y a une grille), alors prenez l'autre. Après avoir nagé un peu, vous trouverez un levier. Tirez dessus puis rebroussez chemin, reprenez de l'air et prenez l'autre ouverture. Une fois sur la terre ferme, allez chercher le cristal et tirer le levier avant de prendre le **Masque océanien**. Replongez dans l'eau et prenez ensuite le passage face à vous (là où vous aviez tiré le levier). Vous pourrez ramasser des balles pour le MP5 avant de regagner la salle aux quatre ouvertures. Prenez celle de gauche pour faire le plein d'air puis partez par celle du bas. Tout au bout du trajet, vous aboutirez à un levier. Tirez dessus pour pouvoir revenir jusqu'à la salle où vous pourrez aposer ce troisième masque. À présent, montez pour prendre la dernière ouverture (celle du fond). Le principe de cette salle est simple : il ne faut pas sauter sur les colonnes enflammées. Pour vous aider, vous pouvez monter sur le bloc et regarder le diagramme au plafond. Commencez par vous mettre à gauche et à sauter sur la plate-forme proche face à vous (**Tinos 18**).

Sautez ensuite avec élan sur celle du fond (à gauche de la lampe). Tournez-vous vers la droite et sautez avec élan sur


TINOS 19


TINOS 20

la suivante en vous accrochant. Tournez-vous alors sur la droite pour voir une plate-forme avec une **grande trousse de secours** et des **munitions pour le fusil à canon scié**. Vous devez sauter dessus et vite vous tourner sur la gauche pour sauter avec élan vers la sortie avant que le feu ne survienne. Dans la salle suivante, des flammes vous révèleront l'emplacement des plates-formes (**Tinos 19**).

Sautez avec élan sur la première, puis enchaînez immédiatement avec deux bonds successifs avant de vous tourner vers la droite pour sauter sur une plate-forme sans danger. Tirez alors le levier et ressautez sur la plate-forme invisible d'où vous venez. Restez suspendu et déplacez-vous vers la droite, vous ne risquez rien. Dès que les flammes disparaissent, hissez-vous et sautez vers la droite.

SAUVEGARDE Ne vous précipitez pas trop vite car un pot de feu va se balancer devant vous. Faites le tour pour aller chercher le **Masque océanien** puis prenez le passage qui s'est ouvert. Allez incruster le dernier masque puis repartez dans la pièce aux grandes flaques d'eau. Allez au fond à gauche pour y trouver la **Clé d'Uli**. Revenez sur vos pas pour utiliser la clé près du levier (**Tinos 20**).

Avancez dans la salle des masques et vous constaterez que la colonne lumineuse a disparu. Sautez alors dans le trou et suivez le chemin pour achever le niveau.


CARVERNE 01

SECRET O

RÉSUMÉ DU NIVEAU

ÉLÉMENTS CLÉS
4 Artefacts.

ENNEMIS
Boss - Gardes.

MUNITIONS POUR
Desert Eagle.

LA CAVERNE DU MÉTÉORE


CARVERNE 02

Si vous parvenez dans ce niveau sans être pourvu d'un grand nombre de roquettes (16 est un strict minimum), vous pouvez commencer à vous faire du souci. Je vous l'avoue, c'était mon cas, alors j'ai repris ma dernière sauvegarde et fait le code des armes. Je sais, ce n'est pas bien de tricher, mais c'est comme ça. Le principe est relativement simple : vous devez aller chercher chacun des quatres Artefacts. Seulement, le problème est que le boss vous tue en un seul coup. La tactique est donc la suivante : tournez autour du puits central et balancez quatre roquettes au boss, cela va alors le sonner (**Caverne 1**).

SAUVEGARDE Précipitez-vous en sprintant chercher un des Artefacts et revenez aussi vite autour du puits central. Cela va vous demander pas mal de temps et de sueur, mais vous devriez récolter les quatres objets. Il suffira ensuite de tirer sur le boss, désormais vulnérable.

Une fois qu'il sera mort, allez sauter sur une des échelles (**Caverne 2**).

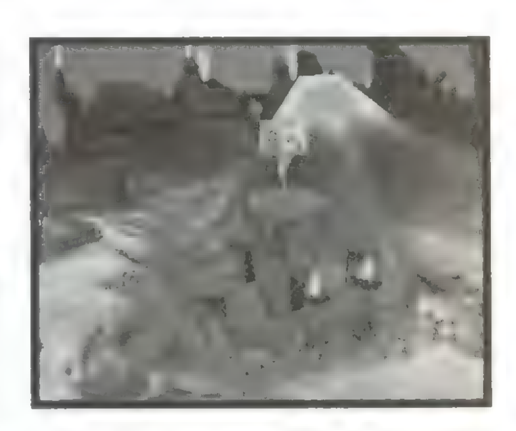
Montez tout en haut, continuez sur le bas-relief et faites ensuite un saut périlleux arrière pour aboutir sur le bas d'une statue. Vous pourrez alors sauter sur la corniche en face. Prenez le passage de gauche et rampez. Au bout, levez la tête pour voir que vous pouvez vous agripper au plafond. Vous pourrez accéder à une corniche, tournez-vous alors à droite et sautez avec élan sur la suivante. Hissez-vous ensuite et retournez-vous. Bien qu'on la distingue assez mal, il y a une plate-forme face à vous, légèrement sur la gauche. Sautez dessus avec élan, puis hissez-vous au niveau de la neige. Dévalez ensuite la pente et sortez les armes pour abattre les gardes qui vont surgir. Vous pourrez récupérer une **grande trousse de secours** et des **balles pour le Desert Eagle** sur leurs cadavres. Finalement, allez pousser le bouton au fond, faites demi-tour, prenez à droite et approchez-vous de la grille. Une fois l'hélico posé, vous pourrez partir.

Rodolphe, avec l'aide de Aude Rauzy.

POPULOUS 3

ÉDITEUR	Bullfrog/Electronic Arts
CONFIG.	Pentium II 200
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Novembre 98

[SUITE & FIN]



Le mois dernier, nous avons vu en détail chacun des dix premiers niveaux. Voici la suite, et la fin de ce magnifique jeu où chaque niveau apporte son lot de surprises. Le mois dernier, nous avons vu en détail les sorts que vous appreniez dans ces niveaux. Mais ces quinze nouveaux niveaux apportent plein de surprises grandioses, les sorts les plus puissants en fait. Les stratégies sont donc réactualisées. Vous verrez en effet que ces niveaux ne se jouent pas de la même manière que les dix premiers. C'est plus rapide et les sorts sont beaucoup plus offensifs que les armées.

LES STRATÉGIES

On peut distinguer plusieurs types de stratégie dans Populous. On peut privilégier l'attaque des villages ennemis par des armées mais au bout d'un moment, ce genre d'invasion n'est plus payante du tout. En effet, les camps ennemis seront trop bien gardés. C'est votre Chaman qui fera tout le travail ; une fois que ses sorts seront chargés à bloc, il suffira d'aller faire une descente chez l'ennemi et le mitrailler de sorts pour l'endommager d'une manière significative. C'est aussi simple que ça et dans les derniers niveaux, c'est malheureusement toujours un peu la même chose. Sauf dans le dernier, où là, vous aurez une excellente surprise.

LES NOUVEAUX BÂTIMENTS

- LA HUTTE DES ESPIONS

Comme son nom l'indique, cette structure fabrique des espions. Enfin, des espions... On devrait plutôt parler de saboteurs. Ces hommes se dirigent vers le bâtiment ennemi que vous leur avez indiqué et y mettent le feu. Malheureusement, ils ne sont pas très vaillants au combat et se font facilement repérer dès leurs méfaits commis (ils peuvent quand même circuler librement dans le camp ennemi). En général, l'ennemi se jettera dessus dès le premier feu et ils se feront tuer. Envoyés en masse, ils peuvent quand même causer un maximum de dégâts.

Quand vous recevez la visite d'un espion, il a l'apparence d'un de vos disciples. Vous ne pouvez bien sûr pas le sélectionner. S'il se retrouve à côté de vos hommes, il est très difficile à localiser. Sélectionnez alors tous vos hommes et envoyez-les ailleurs. Celui qui ne bougera pas sera l'espion. Dès lors, vous pourrez envoyer les hommes que vous venez de sélectionner lui faire sa fête.

- LE HANGAR À BALLONS

Dans cette structure, vous pourrez piloter des montgolfières à deux places et vous déplacer rapidement sur toute la carte. La meilleure parade lorsque vous êtes visité par des ennemis utilisant ce moyen de locomotion, ce sont les pyroguerriers. Deux tirs et l'occupant tombe. Mais attention, c'est valable aussi pour votre Chaman. Elle trouvera quelques facilités à se déplacer de la sorte et à balancer de nombreux sorts par-dessus bord mais deviendra une cible parfaite. Mais c'est sans doute le meilleur moyen de locomotion du jeu. Si un ballon n'est pas occupé pendant de longues minutes, il explose, de la même manière que les bateaux coulent.

LES NOUVEAUX SORTS

- MARÉCAGE

C'est un superbe moyen de défense, sans doute le meilleur d'ailleurs. Je disais dans le précédent numéro que ce n'était pas terrible. En effet, il ne vous était pas acquis. Mais là, dès le niveau 11, vous le posséderez et vous pourrez l'utiliser à tire-larigot. Et quand une armée de cinquante personnages vous tombe dessus, vous êtes vraiment content d'avoir semé une dizaine de marécages sur chaque route qui mène à votre camp. En général, l'ennemi agit ainsi ; il crée des guerriers et des prêcheurs puis envoie une attaque monstrueuse sur votre camp. Vous ne pourrez peut-être pas éviter la première de ces attaques, mais vous serez paré contre les suivantes. Essayez aussi de placer les marécages derrière des arbres. Si, à un moment donné, vos disciples ont besoin de bois, ils ne se prendront pas les pieds dedans.

- HYPNOSE

Ce sort peut affaiblir une attaque mais sans doute pas repousser totalement un assaut de grande envergure. Lorsque vous le lancez contre une meute se dirigeant vers votre camp, vous aurez dans le meilleur des cas une dizaine de personnes converties. Une bagarre éclatera alors au sein de cette marée humaine qui se dirige vers vous. Le deuxième sort sera peut-être plus efficace car alors, tout le monde tape sur tout le monde et les protagonistes se rapprochent. Si vous hypnotisez un prêcheur, il convertira de vrais disciples ou guerriers à vos couleurs ; eux ne seront pas hypnotisés, bien sûr. Ce sort n'est pas permanent, il va de soi. Au bout d'une minute, le sujet rechange de couleurs. Éloignez-le de votre camp avant que ce phénomène ne se produise.

- APLANISSEMENT

Si vous lancez ce sort à un point précis, tout le terrain aux alentours se mettra à la hauteur du point où vous avez lancé le sort. Cela peut être très intéressant pour avoir de la place pour construire de nouvelles huttes ou pour enlever un volcan de votre carte.

- ÉROSION

C'est très sympa ; ça permet de faire sombrer des bâtiments côtiers dans l'eau ou de faire exploser des bâtiments situés en haut d'un plateau. Ça ne marche pas toujours très bien, mais c'est un sort qui peut devenir complémentaire des autres et détruire un ou deux autres bâtiments.

- TORNADE

Elle se lance contre un seul bâtiment. Cette structure sera presque toujours détruite. Mais la tornade continuera son chemin, pourra abîmer d'autres structures (si les bâtiments sont très serrés, elle pourra même en détruire un deuxième) et fera s'envoler quelques disciples ennemis. Vous pouvez en envoyer trois, l'une après l'autre, pour avoir plus de chances de causer un maximum de dégâts.

- TREMBLEMENT DE TERRE

Ça fait des dégâts, aucun doute là-dessus. Mais on ne sait jamais vraiment s'il va détruire grand-chose. La lave qui en surgira tuera sans doute pas mal de monde mais on aurait franchement préféré un sort pour lequel il aurait été possible de définir un point précis d'impact. Cela dit, si vous le placez à un endroit où les bâtiments sont très rapprochés, vous faites un massacre. Mais ce sort devient franchement inadapté dans le cas d'un village où les maisons sont très espacées.

- DÉLUGE DE FEU

Très pratique pour vous débarrasser de très nombreux ennemis. Lancez-le devant vous. Si cinquante ennemis se trouvent dans le périmètre de la zone du déluge, ces cinquante ennemis brûleront. C'est aussi simple que ça.

- VOLCAN

Alors celui-là, c'est mon petit préféré. C'est le sort le plus meurtrier. Non seulement, il déforme complètement le relief et fait exploser des maisons mais de plus, il projette de la lave partout, endommageant tous les bâtiments à proximité. Pour couronner le tout, des pierres jaillissent du volcan et blessent ou tuent les disciples ennemis.

- MORT AILÉE

Lorsque vous l'invoquez, un dragon surgit et va dévorer tous les disciples ennemis. Ce n'est pas trop méchant mais si ce sort vous tombe dessus trop vite, ça peut vraiment être pénible. Si le camp ennemi que vous voulez attaquer est trop grand, il produira des disciples au fur et à mesure que le dragon les croquera, donc, ça n'a pas grand intérêt. Je n'utilise ce sort que lorsqu'un Chaman ennemi envoie justement une mort ailée. Les deux dragons s'affrontent et meurent tous les deux. Et vous ne perdez pas votre Chaman.



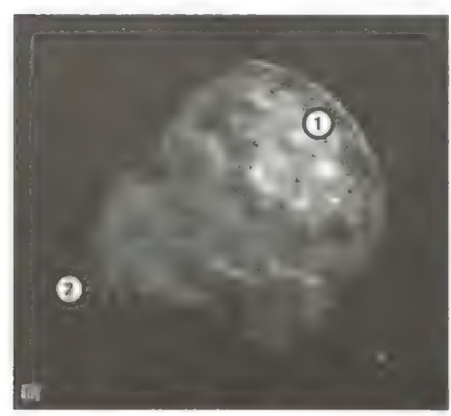
SAUVEGARDE

Vous trouverez les sauvegardes sur le CD-Rom PC Soluces 22. Le mois dernier, vous les avez peut-être installées et vous n'avez pas pu les lancer. En fait, il fallait changer leurs propriétés. Cette fois-ci, vous n'aurez pas à le faire car elles sont «zippées». Elles gardent les propriétés d'avant le Zip. Si vous voulez installer celles du mois dernier, suivez les instructions puis allez toutes les sélectionner ; cliquez ensuite sur celles-ci avec le bouton droit de la souris et décochez toutes les cases.

Pour installer celles de ce mois-ci, dézippez-les dans le répertoire Program Files\Bullfrog\Populous\Saves. Installez la série 1 (niveaux 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15 et 16), la 2 (niveaux 17 à 24) ou la 3 (niveau 25). Toutes les sauvegardes sont réalisées à des moments du niveau où vous êtes assez bien parti, où vous vous apprêtez à donner l'assaut.

11) ÂMES PERFIDES

Nouvelle construction : aucune
Nouveaux sorts : marécage, hypnose, aplanissement (non acquis)





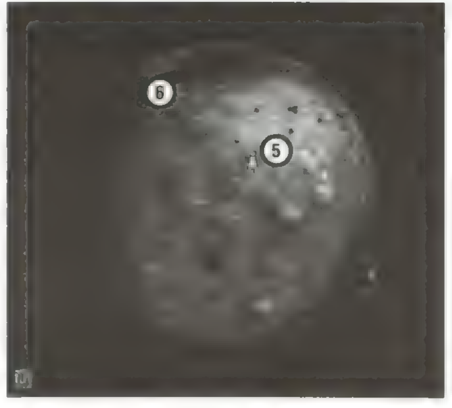


Dans ce niveau, la difficulté consistera essentiellement à placer vos bâtiments. En effet, dès votre arrivée, vous réaliserez vite que le terrain est trop accidenté pour vous permettre de faire un beau village, sur un terrain bien plat. Mais cette situation, vous pouvez en tirer parti, notamment pour la défense de votre territoire. Commencez la partie normalement. Construisez la hutte des prêcheurs et celle des pyroguerriers. Il s'agit d'organiser efficacement les défenses. Vous pouvez constater que pour l'instant, l'ennemi ne peut approcher que par le nord-est. Organisez donc deux lignes de défense. La première, la ligne A, doit être composée de prêcheurs. Placez-les entre les montagnes. La deuxième ligne doit être composée de pyroguerriers. Ceux-ci se chargeront d'éliminer les troupes réfractaires à la conversion des prêcheurs de la ligne A. Entre chaque colline, placez deux ou trois pyroguerriers et deux ou trois prêcheurs et vous devriez être tranquille pour la défense. Sauf que...
Sauf que des bateaux arriveront et débarqueront sur la plage. Je ne peux que vous conseiller d'édifier des tourelles de défense sur les côtes et de placer des pyroguerriers dans celles-ci. N'hésitez pas à relever les troupes décimées. Méfiez-vous aussi de l'arrivée des Chamans ennemis, laissez donc la vôtre à proximité de votre camp pour le moment. Lorsque vous pourrez résister à toutes les attaques sans aucun problème, formez un groupe de six prêcheurs et envoyez-les prier la statue au point **(1)**. Vous récupérerez trois sorts de marécage. Accompagnez-les de deux ou trois pyroguerriers qui les assisteront s'ils sont attaqués. Lorsque vous aurez tous les sorts, faites-les revenir vers le camp. Maintenant, envoyez votre Chaman vers le point **(2)** et faites-lui créer un pont vers le nouveau continent. Il se peut qu'un autre peuple l'ait déjà fait sans vraiment vous attaquer. Ils font juste des rondes près de la côte. Si vous avancez un petit peu, vous pourrez voir une autre tête. Si vous envoyez les six prêcheurs prier cette statue, vous récupérerez trois sorts d'aplanissement. Ils peuvent être particulièrement utiles pour votre camp, car ils vous permettront de créer quelque chose de beaucoup moins chaotique, au niveau du terrain. Mais du coup, les ennemis éventuels arriveront à proximité de votre camp avec plus de facilité. Je vous conseille de vous occuper d'abord du peuple se trouvant au nord-est puis de celui se trouvant au sud-ouest. Car le moment de passer à l'action est venu. Amenez votre Chaman vers le point **(3)** et créez un pont. Comme il faut qu'elle soit accompagnée, il semble que quatre prêcheurs et une poignée de pyroguerriers soit une bonne solution. Invoquez la pyramide de la connaissance au point **(4)** pour récupérer le sort de marécage. Si vous êtes attaqué par de trop nombreuses troupes, pensez à en balancer un au-devant de la direction qu'ils prennent. Ils mourront instantanément. Avant de partir, vous pouvez casser le maximum de choses. Utilisez tous vos sorts. Les boucliers magiques peuvent être très intéressants, surtout sur les prêtres. Bien entendu, vous pouvez ne pas repartir tout de suite, attendre que tout se recharge et faire un malheur chez l'ennemi. Mais il vous faudra un peu de chance tout de même. Maintenant, vous avez le choix entre aller chercher le sort d'hypnose au point **(5)** ou rester (et risquer de vous faire tuer). Je vous conseille tout de même de rebrousser chemin car une incursion dans un camp se fera beaucoup plus facilement avec tous les sorts connus. Revenez donc dans votre camp (en plus, il est peut-être attaqué), passez le pont créé au point **(2)** puis créez un nouveau pont au point **(6)**. Là, il faudra que l'escorte de la Chaman soit très musclée et que les sorts de marécage soient à fond. Ils seront dévastateurs dès que les premiers ennemis se rueront sur vous. Lancez-les avant que les troupes adverses ne vous atteignent. Vous pourrez détruire au moins une trentaine d'ennemis. Ça lui fera très mal. Ensuite, utilisez les foudres contre les tourelles de garde puis avec vos troupes, défendez votre Chaman quand elle priera pour récupérer le sort d'hypnose, dans la pyramide du point **(5)**.











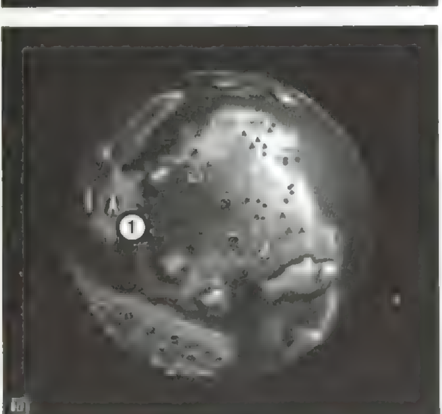
Sauvegarde 3, série 1

Dorénavant, détruisez le maximum de structures. Si votre mana augmente rapidement, vous pourrez avoir des sorts revenant régulièrement. Faites venir des troupes de votre camp pour assister votre Chaman. Balancez le sort d'hypnose sur des gros groupes ennemis. Ce sort retourne les parties en votre faveur. Dès que vous verrez un Chaman ennemi, tuez-le pour recharger la mana le plus vite possible. En quelques minutes, il ne devrait plus rester grand-chose des deux camps.

12) UNE CIBLE FACILE

Nouvelle construction : hutte des espions
Nouveaux sorts : érosion, tornade

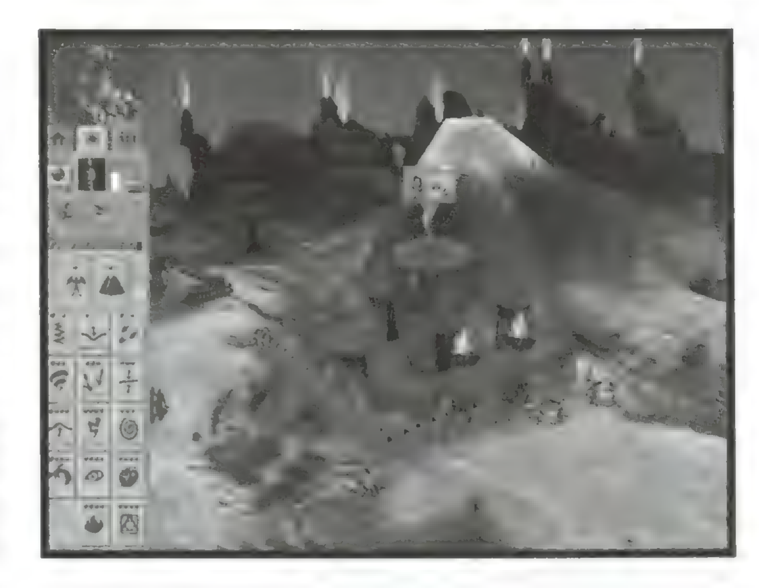


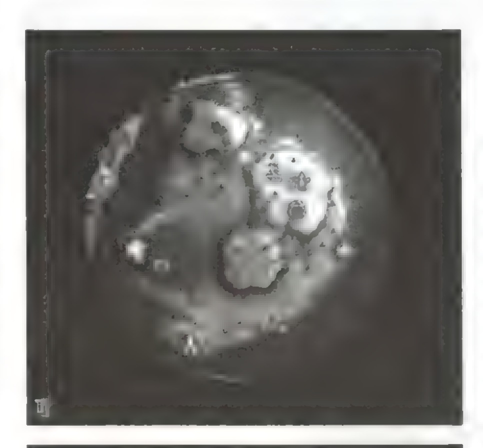


Vous voilà plus ou moins à proximité de trois ennemis différents ; et vous n'avez pas beaucoup de place pour vous déployer. Pour compenser cette difficulté, vous pourrez trouver dans ce niveau trois pyramides de la connaissance. L'une d'elles est particulièrement intéressante, puisque c'est le sort de tornade qui fait les dégâts que l'on connaît. L'idéal serait de pouvoir aller le chercher tout de suite, mais il ne faut pas rêver. La première chose à faire est de vous déployer dans les règles de l'art, bien sûr, mais aussi de vous débarrasser de votre ennemi le plus proche. Il faut dire qu'il est justement sacrément proche. Heureusement, vos autres ennemis l'attaquent également. Vous vous sentez un peu moins seul. Pensez tout de même qu'après, ce sera votre tour. Édifiez un pont de façon à atteindre la pyramide de la connaissance se trouvant au point (1). Allez l'invoquer. Normalement, aucun ennemi ne vous tombera dessus.











Développez votre camp et attaquez votre ennemi le plus proche. Si d'autres ennemis arrivent, repliez-vous. Ce n'est pas la peine de sacrifier vos troupes contre un ennemi qui n'est pas votre priorité. Lorsque vous en aurez terminé avec cet ennemi, vous pourrez créer des ponts de façon à agrandir votre terrain. Vous pourrez bien entendu vous installer chez l'ennemi ; normalement, il y aura déjà beaucoup de bois et vos hommes n'auront pas à couper les arbres. Vous pourrez penser à créer des commandos d'espions pour créer la pagaille chez l'ennemi. L'espion n'est efficace que si on lui remet un sort d'invisibilité ou de bouclier. Utilisez donc ces sorts dont on ne se sert qu'occasionnellement. Mais vos objectifs sont pour le moment d'aller prier les sorts dans les pyramides de la connaissance. S'il est assez facile de se déplacer avec un bateau au point (2) et de prier la pyramide pour obtenir le sort d'érosion, il n'en va pas de même pour le sort de tornade. Tout ce que je peux vous conseiller est de toujours faire très attention à votre village et de pousser les habitations jusqu'à la limite des deux cents habitants.

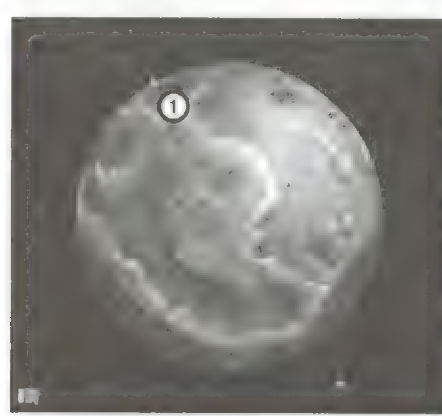


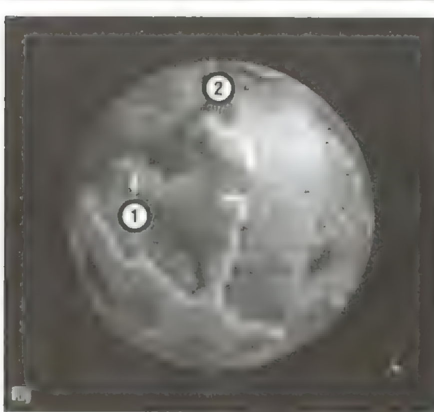
Sauvegarde 4, série 1

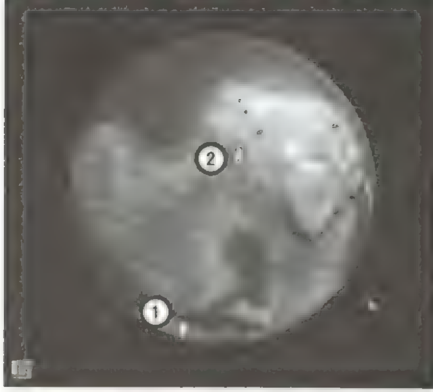
Lorsque vous vous serez débarrassé du premier ennemi, vous devriez être assez proche au point de les atteindre. Ce qui vous sauve, c'est que les deux dernières peuplades se «castagnent» vraiment méchamment. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'elles vous laissent tranquilles mais presque. Lorsque vous aurez le sort d'érosion, faites monter votre Chaman dans un bateau et allez au point (3). Lancez un sort d'érosion sur la colline afin de faire descendre la pyramide. Vous pourrez alors aller la prier. Avec un peu de chance, la montagne aura «fondu» de telle façon que vous serez protégé par celle-ci des attaques ennemies. Bref, vous n'aurez plus trop de problèmes. Avec tous ces sorts, vous pouvez vraiment faire très mal désormais. Revenez dans votre camp et à pied, allez attaquer les rouges. Vous devriez raser la moitié du camp sans difficulté majeure. Multipliez les offensives et créez une gigantesque armée de pyroguerriers pour aller plus vite. La destruction des deux camps se fera toute seule.

13) BOMBARDEMENTS AÉRIENS

Nouvelle construction : hangar à ballons
Nouveaux sorts : tremblement de terre, déluge de feu (non acquis), volcan (non acquis)







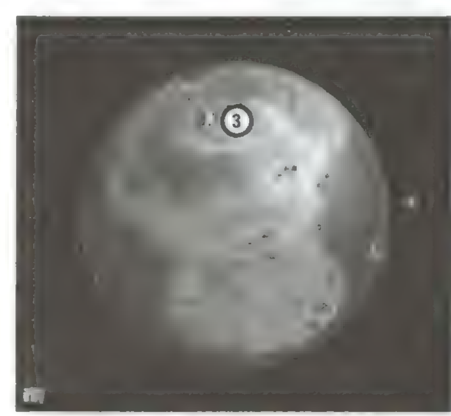
Contrairement à ce que pourrait laisser croire le nom de cette mission, elle n'est pas très difficile. Vous serez attaqué par voie aérienne mais modérément. Après quelques assauts un peu difficiles à supporter, vous pourrez vraiment vous étendre sur le terrain (assez cabossé, il faut le dire) comme vous le voulez. Dans cette mission, vous devrez vous consacrer à la défense. Ne sortez pas de votre camp pour attaquer. Laissez votre Chaman dans votre village. Les attaques aériennes des ennemis, en ballon, seront beaucoup plus simples à repousser. Il se peut que le Chaman chumara attaque tout de même en ballon et balance un tremblement de terre dans votre camp. Mais en plaçant quelques pyroguerriers un peu partout autour de votre camp, vous ne devriez pas avoir de problèmes, enfin pas trop. Il suffit que le Chaman se prenne une ou deux boules de feu de la part des pyroguerriers pour régler la question. Jusqu'à ce que tous vos sorts soient chargés à bloc, déployez-vous. À partir de ce niveau, je ne peux que vous conseiller de dédier vos soldats à des tâches de défense. Vous commencez à avoir des sorts très puissants (tornade, marécage, hypnose...). De plus, vos troupes, aussi importantes soient-elles, peuvent se faire décimer en moins de deux en arrivant dans un camp ennemi. Il est temps d'utiliser votre Chaman à sa juste valeur. Envoyez quelque cinq disciples au point (1) pour récupérer un sort de volcan.





Sauvegarde 5, série 1

Lorsque tous vos sorts seront chargés, faites monter votre Chaman dans un ballon et dirigez-vous vers la pyramide de la connaissance au point (2). Vous pourrez balancer des sorts sans modération pour faire un sacré ménage sur les côtes. Méfiez-vous des pyroguerriers ennemis comme de la peste. S'ils touchent le ballon, votre Chaman tombe et meurt. Pensez à lancer des hypnoses sur les gros groupes ennemis pour faire diversion. Dès lors, vous pourrez balancer le sort de volcan en plein centre de son village. Vous n'aurez plus qu'à anéantir ce camp en rasant chaque construction, avec des tornades. Et vous pourrez tranquillement aller récupérer le sort de tremblement de terre. Vous devriez avoisiner les deux cents disciples et les sorts se chargent très vite. Maintenant, vous pouvez créer des ponts pour relier votre continent à une petite île se trouvant entre votre continent et celui des Matak. Il y a une tête sur laquelle vous pouvez faire prier des disciples. Vous récupérerez un sort de déluge de feu. Maintenant, emmenez votre Chaman dans le camp ennemi et balancez la sauce. Le déluge de feu, les tornades, tout. Vous pourrez normalement aller prier la pyramide de la connaissance. Hypnotisez les ennemis qui vous chercheraient des crosses, et vous aurez ainsi trouvé une nouvelle construction, le hangar à ballons, qui permet de construire des ballons. Si éventuellement, vous étiez tué, revenez dans un ballon que vous auriez construit. Terminez le niveau en utilisant les sorts. Et préparez-vous au niveau suivant, très difficile.





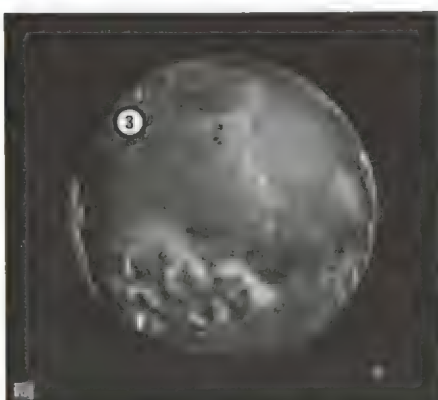


14) ATTAQUÉE DE TOUS CÔTÉS

Nouvelle construction : aucune
Nouveaux sorts : aplanissement, bouclier magique, déluge de feu, mort ailée (non acquis)







Je tiens à vous prévenir tout de suite, le début de ce niveau est extrêmement difficile. Les Matak sont juste à côté de vous, et le pire, c'est qu'ils surplombent votre camp. Vous aurez très rapidement besoin de disciples, en grand nombre. Les premières secondes de cette partie sont cruciales. Il faut construire des huttes, bien sûr, mais aussi une hutte de prêcheurs et une hutte de pyroguerriers. Et dans la foulée, un hangar à ballons. Pour avoir de nombreux disciples, envoyez votre Chaman vers l'ouest. Sur les côtes, elle trouvera des sauvages en grand nombre qu'il lui faudra convertir. Aux limites de votre camp, au nord et à l'ouest, il faut placer des prêcheurs, car les attaques ne tarderont pas. Placez-en cinq ou six de chaque côté. Si vous arrivez à soixante-dix habitants, tout ne sera pas encore gagné, car les attaques des ennemis seront conjointes et très souvent accompagnées de sorts dévastateurs. Votre priorité doit être de vous débarrasser des Matak. Placez deux pyroguerriers dans un ballon et faites-leur survoler le camp matak. Éloignez-vous des autres pyroguerriers, bien sûr. Cela ne vous fera pas gagner la partie pour autant mais cela affaiblira sûrement l'avancée ennemie car, en effet, les disciples matak iront réparer le bâtiment que vous aurez attaqué et ainsi, ils ne passeront pas leur temps à créer de nouvelles maisons. Pendant ce temps, votre mana augmente. Vous pourrez constater qu'au point (1), il y a un totem. Il y a cinq personnages qui peuvent y prier. Envoyez donc cinq de vos disciples accomplir cette tâche pour obtenir un sort de mort ailée. Lorsque vous l'aurez acquis, construisez d'autres ballons, remplissez-les de pyroguerriers et faites monter votre Chaman dans l'un de ces ballons. Lancez le sort de mort ailée au centre du village matak ainsi que les plus puissants de vos sorts. Lorsque vous aurez anéanti les Matak, vous vous serez retiré une très grosse épine du pied. Et vous pourrez récupérer le sort d'aplanissement au point (2).

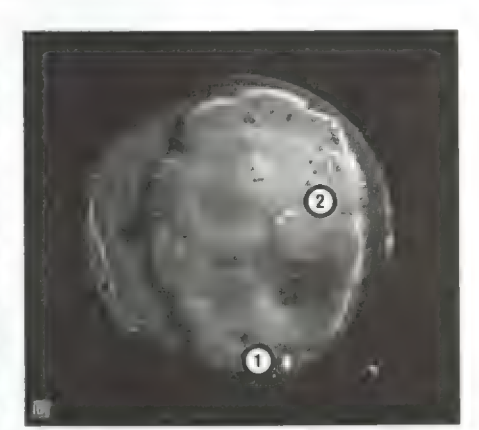






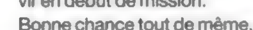


Sauvegarde 6, série 1





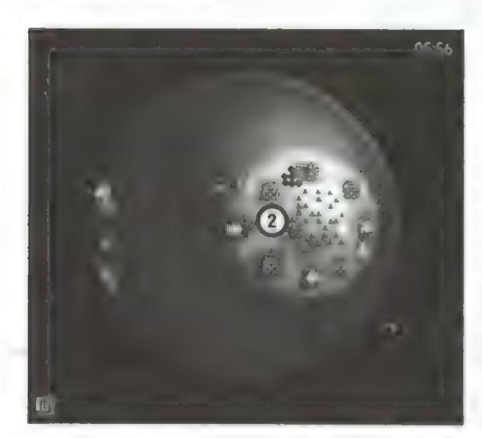
Vous n'aurez plus de problème avec l'est. Renforcez vos positions au nord et à l'ouest en ajoutant des prêtres et mettez quelques pyroguerriers au centre du village, en cas d'invasion. Agrandissez-vous de façon à atteindre la limite des deux cents habitants. La suite sera beaucoup plus simple. Vous n'aurez qu'à envoyer votre Chaman sur un ballon et faire un massacre en balançant vos sorts qui deviennent franchement des plus efficaces. Je vous conseille tout de même d'attaquer les Dakini en premier, car ils possèdent le sort de déluge de feu qui est très dévastateur. Ça se passe au point (3). Terminer cette mission n'est pas trop ardu ; c'est la commencer qui est plus délicat. Si, à un moment donné, vous manquez de main-d'œuvre, envoyez votre Chaman explorer les lieux à proximité ; il se peut qu'il y ait de nouveaux sauvages. Au point (4), vous trouverez la pyramide bouclier magique, qui aurait pu vous servir en début de mission.
Bonne chance tout de même.





15) EMPRISONNÉE

Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : aucun

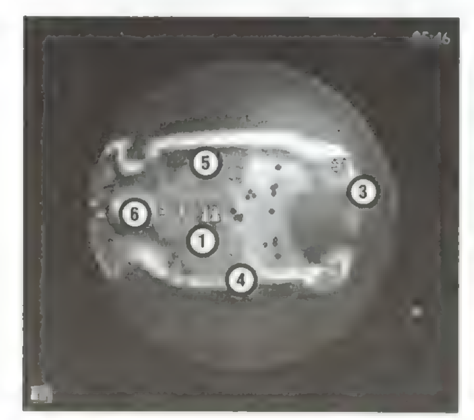


Après l'une des missions les plus dures du jeu, en voici la plus simple, ou presque... Votre Chaman est emprisonnée au point (**1**). Vos troupes se trouvent sur l'île (**2**). J'ai essayé des dizaines de trucs plus subtils les uns que les autres et en fait, la solution est vraiment toute bête. Il faut construire trois bateaux et transformer quinze disciples en prêcheurs. Faites-les embarquer. Dirigez vos bateaux vers l'île ennemie.





Sauvegarde 7, série 1



Faites-les passer par le point (**3**), entre les deux tours. Passez rapidement. Ils pourront arriver sans encombre sur la plage. Vous convertirez un maximum de monde et vous affronterez quelques prêcheurs ennemis. Lorsque les premières conversions auront eu lieu, amenez quelques soldats et un prêcheur attaquer les tours de guet. Celle au point (**4**) contient un prêcheur (c'est pour cela qu'il vous en faut un pour mener l'attaque) et celle du point (**5**) un pyroguerrier. Lorsque vous en aurez fini avec les tours, allez vite détruire la prison de votre Chaman. Le compte à rebours s'arrêtera. Vous n'aurez plus qu'à faire prier votre Chaman devant la pierre au point (**6**) pour récupérer un sort de volcan. Montez sur la petite colline qui se trouve derrière la pierre et une fois en haut, balancez votre sort au centre du village. S'il y a des survivants, envoyez le restant de vos troupes finir le travail.

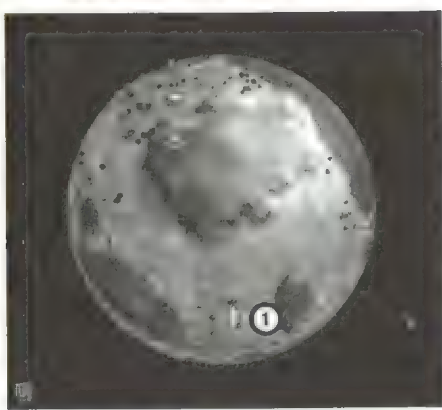


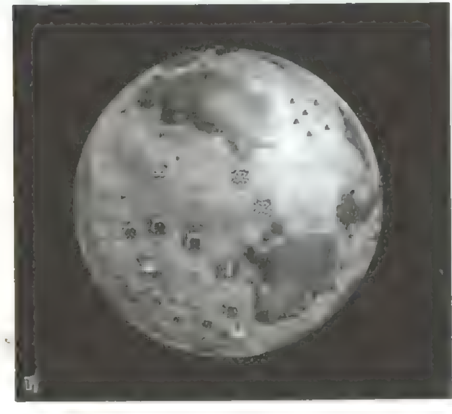


16) RAGE SANGUINAIRE

Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : rage sanguinaire (non acquis)





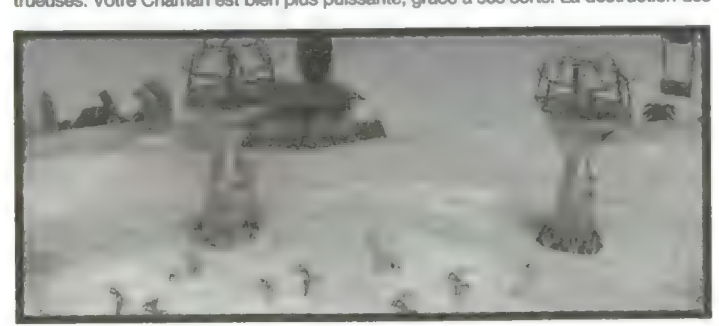


Vous voilà entré dans des systèmes de planètes à deux satellites. Pour arriver à la mission 20, vous devez d'abord effectuer les missions 16 et 17, pour la 21, vous devez accomplir les missions 18 et 19. L'intérêt, c'est que vous pouvez essayer les missions 16 à 19 dans n'importe quel ordre. Elles ne sont pas toutes aussi dures. Et la 16 n'est pas la plus simple.
Derrière la barrière montagneuse A, il y a les Matak. Pour le moment, ils ne vous dérangeront pas trop. D'ailleurs, contrairement au niveau 14, le commencement ne sera pas démesurément difficile. Vous pourrez tranquillement vous déployer jusqu'à atteindre quatre-vingt habitants environ. Vous subirez quelques assauts sporadiques venant de l'ouest. Déployez donc quelques prêcheurs et quelques pyroguerriers de ce côté-là, de part et d'autre de la petite montagne. Ce que je vous conseille, c'est de développer à mort le sort de marécage. Non seulement il est très efficace contre les attaques ennemies de masse, mais il permet aussi de tuer les ennemis portant le sort de bouclier magique. Et il y aura beaucoup d'attaques de ce genre-là... Un peu plus loin dans ce niveau, j'ai même créé des barrages entiers de marécages contre les ennemis (les Chumara et les Dakini).



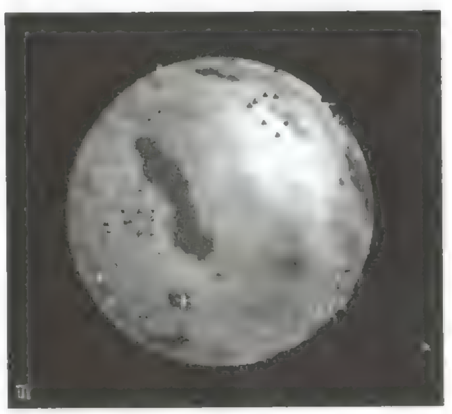
Sauvegarde 8, série 1

Après un certain temps, le Chaman matak enverra un sort sur la barrière A. Bien entendu, il tentera une intrusion. Un ou deux marécages devraient suffire. Il vous attaquera à intervalles réguliers. Ce que je vous conseille, c'est de créer un hangar à ballons et de mettre votre Chaman dans l'un d'eux. Elle se déplacera ainsi beaucoup plus vite et répondra plus vite aux attaques. Pour ne plus être pris en étau, vous devrez bien sûr vous débarrasser des Matak. C'est le camp le plus petit de tous vos ennemis ; après deux tremblements de terre et des déluges de feu, vous devriez en venir facilement à bout à l'aide de tornades et d'érosions bien placées. En fait, à partir de ce niveau, les choses deviennent plus claires stratégiquement parlant. Vous devez créer un village de deux cents habitants puis envoyer votre Chaman utiliser ses sorts. Pas besoin de former des armées monstrueuses. Votre Chaman est bien plus puissante, grâce à ses sorts. La destruction des





Matak vous permettra d'agrandir considérablement votre camp, vers l'est. Si vous voulez, vous pouvez faire des aplanissements sur la montagne de la ligne A. L'avantage est grand. Vos adeptes n'ont qu'à ramasser le bois des anciennes constructions. Enfin, pour le moment, la terre devrait être un peu brûlée. Ensuite, il faut s'occuper des deux autres ennemis. Au point (1), il y a un totem. Si vous le priez, vous pourrez récupérer le sort de rage sanguinaire. Vos guerriers seront alors plus forts, et auront une cadence de tir plus rapide. C'est sympa. Utilisez-le si une grosse attaque se dirige vers vous. Mais comme je vous le disais, les marécages sont d'une efficacité exceptionnelle. Placez-en partout sur les lignes B et C, points de passage obligés des troupes ennemies. Bien entendu, vous serez tout de même attaqué par des ballons, mais il y aura déjà beaucoup moins de monde. Les camps ennemis sont très vastes. Chargez vos sorts à bloc, envolez-vous en ballon, survolez un village et balancez la sauce. Puis allez renforcer le point de passage de l'autre village ennemi de quelques marécages. Les villages sont vraiment très très grands. Surtout, si vous commencez par en abîmer un, ne passez pas à l'autre aussitôt. Acharnez-vous ! Vous pourrez ainsi asseoir votre suprématie. Cela fait, vous pourrez passer au dernier camp, sans trop de problèmes. J'en parle dans ce niveau mais ce sera vrai pour tous les suivants : ne construisez plus d'armées gigantesques, si ce n'est pour défendre votre village. C'est votre Chaman qui va se taper tout le boulot. Il lui manque encore le sort de volcan (le plus offensif et efficace) mais avec tout son savoir, si elle ne subit pas trop les tirs des pyroguerriers, elle peut raser un camp en trois minutes. Pour cela, il faut quand même qu'elle ait un sacré flux de mana. Il faut donc se développer à mort, posséder deux cents villageois (ou des guerriers en tout genre). Oubliez donc les attaques massives.

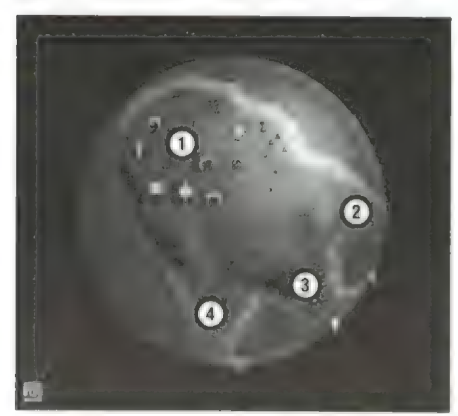






17) CHAMP DE BATAILLE

Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : aucun







Voici un de mes niveaux préférés. Il y a beaucoup d'action et la difficulté est moyenne. Vos trois ennemis sont présents. Mais ils passent tellement de temps à se battre entre eux que vous n'aurez pas trop de souci à vous faire. En outre, vous commencez la partie avec pas mal de constructions. Bien sûr, la priorité doit être d'obtenir rapidement de nombreux disciples. Pendant que vous donnez l'ordre à vos hommes de construire de nouvelles maisons, envoyez votre Chaman aux points (**2**), (**3**) et (**4**) pour convertir un bon paquet de sauvages. Dans un premier temps, vos ennemis passeront leur temps à vouloir prier le totem au point (**5**). Ce sera l'occasion de batailles d'une incroyable violence. Ne vous en mêlez pas ; votre mana augmentera pendant ce temps et vous vous retrouverez rapidement avec une population très élevée. À un moment donné, l'un des ennemis tentera une incursion dans votre village. Votre mana sera cependant assez élevée pour lui envoyer sous les pieds un marécage ou deux ou encore un sort d'hypnose. Parfois, les attaques de deux clans sont assez rapprochées ; soyez donc constamment vigilant et attentif aux différents chemins menant à votre village.
Construisez sans cesse des maisons pour que la mana gonfle plus rapidement. Vous en aurez bientôt suffisamment pour piéger les chemins menant à votre camp. Placez des marécages aux points (**2**), (**3**) et (**4**)



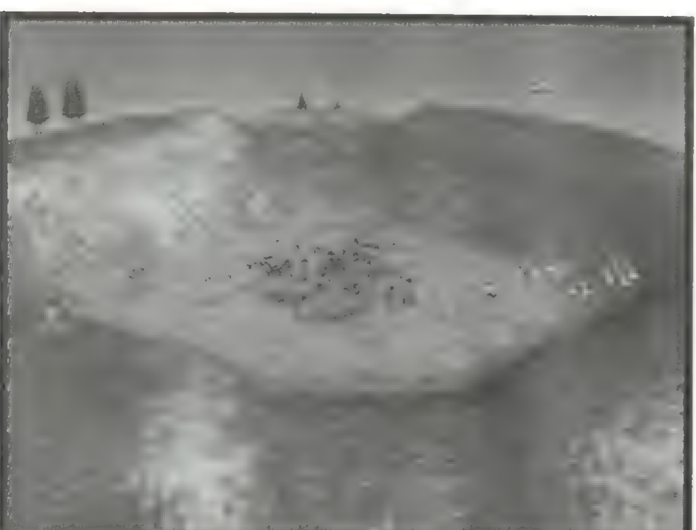
— ou un peu plus loin si vous souhaitez utiliser ces voies pour construire quelques maisons. Regardez aussi les arbres. N'oubliez pas que vos villageois ont besoin de bois et qu'ils sont un peu stupides. S'ils vont chercher du bois et que les marécages sont entre le village et les arbres, ils vont y aller quand même. Donc, placez les marécages le plus près possible du camp ennemi. Si la mana arrive suffisamment vite, un tel sort se recharge en une dizaine de secondes.



Sauvegarde 1, série 2



Vous pouvez donc y aller généreusement. Et vous ne serez plus du tout ennuyé par les ennemis, à aucun moment de la partie. Sauf si l'un d'eux attaque par voie aérienne. Maintenant, vous n'avez plus qu'à construire un hangar à ballons et envoyer votre Chaman faire des incursions en village ennemi, l'un après l'autre. Si vous les affaiblissez de manière significative, vous pourrez terminer la partie plus vite. Il suffit pour cela d'envoyer quelques disciples au totem central, au point (**5**), et de le prier (utilisez des ballons si vos propres marécages vous en bloquent l'accès). Vous aurez alors le sort d'Apocalypse (Armageddon dans les versions précédentes de Populous). Lancez-le, une arène se crée et tous les disciples de chaque camp s'affrontent. Cela permet parfois de terminer les parties plus vite.



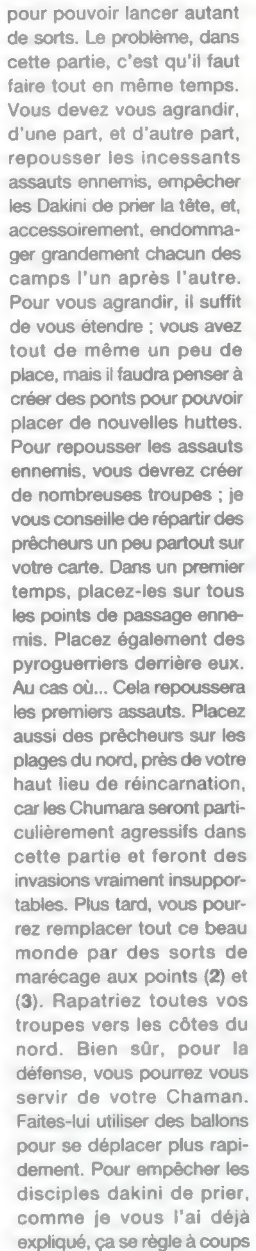


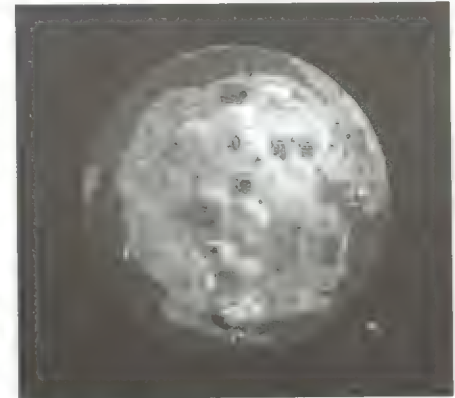
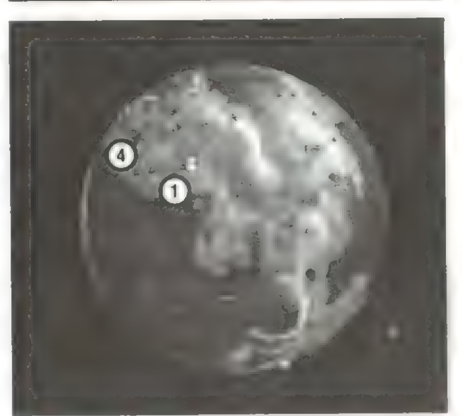
18) CHASSEUR DE TÊTES

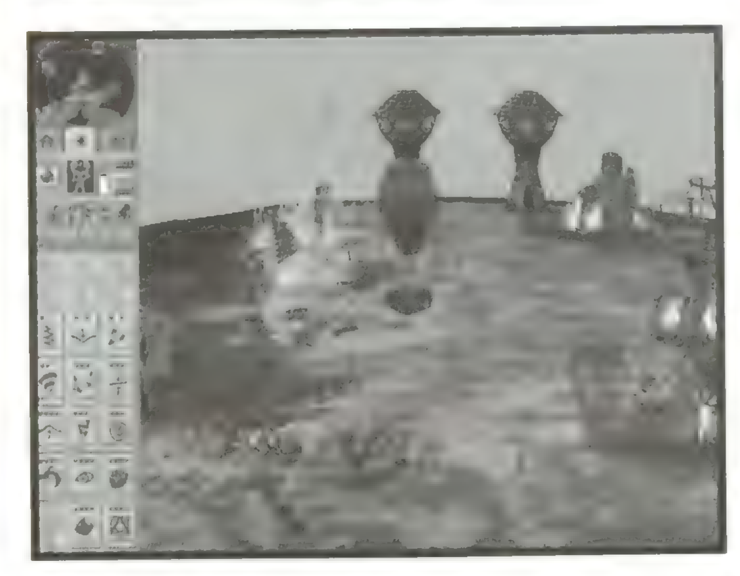
Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : volcan (non acquis)






Vous revoilà sur un territoire encerclé par vos trois ennemis. Croyez-moi, ça ne va pas être facile. J'ai terminé cette mission avec 1.566 ennemis décimés, bien des heures après l'avoir débutée. Cette carte contient du brouillard de guerre ; bien sûr, sur les photos que nous vous présentons ici, il n'y en a plus et il se peut qu'ici et là, il y ait quelques modifications par rapport à la carte de base, suite à des tremblements de terre et quelques érosions.
Hormises les multiples attaques que vous subirez tout au long de la partie, vous affronterez un danger redoutable : l'Apocalypse. Au point (**1**), c'est-à-dire à la tête la plus proche du camp dakini, des fidèles prient. Ils vont prier tant qu'ils peuvent. Et si vous n'avez pas affaibli de façon significative chacun des camps ennemis en ayant balancé la sauce au niveau des sorts, vous risquez de perdre. Il faut donc à tout prix interdire l'accès de cette tête aux ennemis. Vous allez dire que je me répète, mais j'ai utilisé là le sort de marécage à outrance. C'est vrai qu'il est rudement bien, ce sort. N'hésitez pas à jeter ce sort plusieurs fois de suite au même endroit, c'est-à-dire devant la tête. Si vous le lancez dix fois de suite, par exemple, vous serez sûr de faire... cent victimes ! C'est incroyablement efficace, surtout qu'à ce niveau-là, l'intelligence artificielle n'est vraiment pas développée.
Attention, il faut vraiment avoir beaucoup de mana pour pouvoir lancer autant de sorts. Le problème, dans cette partie, c'est qu'il faut faire tout en même temps. Vous devez vous agrandir, d'une part, et d'autre part, repousser les incessants assauts ennemis, empêcher les Dakini de prier la tête, et, accessoirement, endommager grandement chacun des camps l'un après l'autre. Pour vous agrandir, il suffit de vous étendre ; vous avez tout de même un peu de place, mais il faudra penser à créer des ponts pour pouvoir placer de nouvelles huttes. Pour repousser les assauts ennemis, vous devrez créer de nombreuses troupes ; je vous conseille de répartir des prêcheurs un peu partout sur votre carte. Dans un premier temps, placez-les sur tous les points de passage ennemis. Placez également des pyroguerriers derrière eux. Au cas où... Cela repoussera les premiers assauts. Placez aussi des prêcheurs sur les plages du nord, près de votre haut lieu de réincarnation, car les Chumara seront particulièrement agressifs dans cette partie et feront des invasions vraiment insupportables. Plus tard, vous pourrez remplacer tout ce beau monde par des sorts de marécage aux points (**2**) et (**3**). Rapatriez toutes vos troupes vers les côtes du nord. Bien sûr, pour la défense, vous pourrez vous servir de votre Chaman. Faites-lui utiliser des ballons pour se déplacer plus rapidement. Pour empêcher les disciples dakini de prier, comme je vous l'ai déjà expliqué, ça se règle à coups de marécage. Mais pour y arriver, vous aurez peut-être quelques difficultés. On sait que les Dakini prient auprès de la tête (**1**) et qu'il faut les noyer sous les marécages. Pour atteindre cet endroit, il vous faudra d'abord envoyer quelques sorts de foudre contre des tours de guet et d'autres sorts pour vous débarrasser des quelques disciples qui ne manqueront pas de vous tomber dessus (essayez l'hypnose si vous l'avez). Il vous faudra aussi créer un pont pour passer plus tranquillement, au point (**4**). Vous passerez ainsi plus loin des structures et disciples ennemis et là, vous n'aurez plus aucun problème pour lancer vos sorts.



Sauvegarde 2, série 2

Pour endommager les camps ennemis, ça se complique. En fait, les plus simples à détruire sont les Dakini. Leur camp est moins grand et surtout, il est beaucoup plus bas que les autres. Un passage en ballon fera donc très mal. Balancez ce que vous avez dans le ventre : déluge de feu, tremblement de terre, érosion, tornade. Recommencez cette opération pour les autres camps ; ceux-là sont situés en hauteur. Je vous conseillerai donc de faire des érosions sur le sommet des montagnes, en essayant d'éviter les tirs ennemis. Sinon, il ne vous restera plus qu'à recommencer. Attaquez de préférence les Chumara, beaucoup plus agressifs que les Matak (les Matak devraient normalement vous envoyer un assaut monstrueux, avec au moins cinquante prêcheurs-pyroguerriers-guerriers). Cette partie peut être très longue, surtout si vous êtes freiné par des assauts ennemis de grande ampleur.



19) DES ALLIÉS INATTENDUS

Nouvelle construction : aucune
Nouveaux sorts : volcan (non acquis), téléportation (non acquis)





Ce niveau est assez curieux ! Regardez son appellation... Vous avez des alliés, et ce sont les Chumara. Mais il ne faut pas compter sur eux, bien sûr. Vos ennemis communs sont les Dakini. Les Chumara se prennent une volée dramatique, vu les assauts incessants et gravement violents des Dakini. La contrainte de ce niveau est grande. Si les Chumara, qui vous ont tant ennuyé dans le niveau précédent, sont éliminés, vous perdez la partie. On peut considérer que vous avez vingt minutes pour la gagner. Mais rassurez-vous, ce n'est pas franchement très difficile.

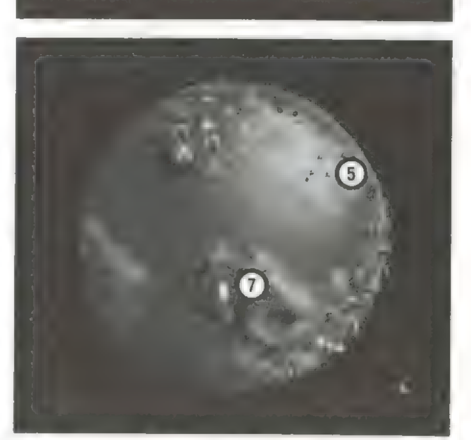
Vous commencez la partie tranquillement sur ce plateau, au point (**1**). Pour pouvoir construire vers le bas, il faut que vous édifiez une tour de guet au point (**2**). Vous avez pas mal de temps pour démarrer. Ce sont les Chumara qui vont en baver la première fois, mais ensuite, ce sera votre tour, méfiez-vous ! Construisez sans cesse des huttes pour augmenter la mana. Bientôt, les Dakini construiront un pont au point (**3**). Une fois de plus, je ne peux que vous conseiller de placer quelques marécages pour ridiculiser leur attaque. Attention, la prochaine fois, ils attaqueront ailleurs. Ils débarqueront sur les plages situées au point (**4**). Je ne peux que vous conseiller de créer des ponts autour de ce point et de les border de marécages.







Sauvegarde 3, série 2





Normalement, votre mana devrait progresser assez rapidement pour vous le permettre. À présent, créez un hangar à ballons et dirigez-vous vers le camp des Chumara qui devrait être assez endommagé. Globalement, les Dakini attaquent les Chumara par un chemin unique, où se trouve le point (**5**). Semez-y des marécages à tout vent... Les Chumara n'auront plus de problème et vous pourrez anéantir le camp dakini qui est normalement beaucoup moins fort que vous. Attention, ils ont tout de même la faculté de se resaisir très vite. Ils reconstruisent à la vitesse grand V. Ah oui : vous trouverez trois sorts de téléportation au point (**6**) et un sort de volcan au point (**7**) mais les premiers ne servent pas à grand-chose (sauf si vous êtes vraiment à la bourre pour sauver vos alliés) et le sort de volcan n'est pas facilement accessible.





20) ARCHIPEL

Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : mort ailée

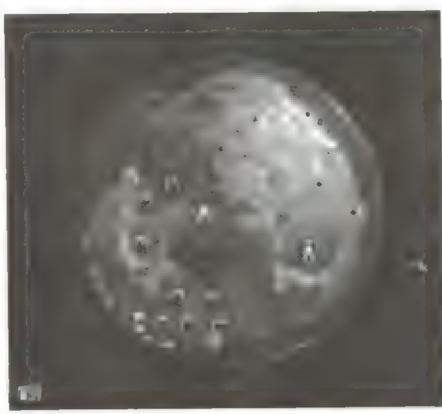


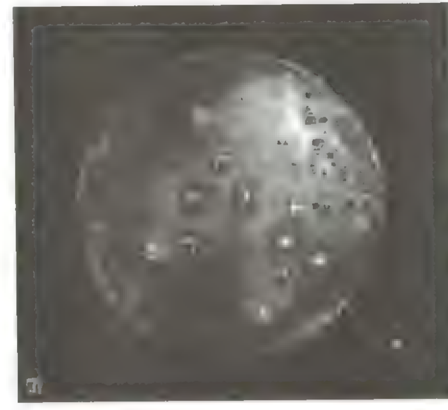


Pour arriver à ce niveau, il faut que vous ayez fait les niveaux 16 et 17, et vous pourrez accéder au niveau 22 si vous terminez le niveau 21. Comme vous pourrez le constater, vous obtiendrez un nouveau sort en terminant ce niveau. Si vous bloquez sur les niveaux 18 ou 19, vous pourrez y revenir car vous aurez ce sort en plus. De la même manière, si vous bloquez sur le 16 ou le 17, essayez de terminer les 18 et 19 pour accéder au 21. Vous récupérerez le sort de volcan. C'est le meilleur sort du jeu mais le niveau 21 est à mon sens plus difficile que le niveau 20.

Ce niveau n'est pas très compliqué. Un peu difficile au début, tout de même. Vous commencez sur la petite île, au point (1). Non seulement, c'est petit, mais de plus, c'est extrêmement chaotique, au niveau du relief. Tout d'abord, convertissez tous les sauvages se trouvant sur l'île et construisez trois huttes. C'est le maximum. Activez le sort de pont et le sort de foudre. Dès que vous aurez le sort de pont, créez-en un au point (2). Vous aurez alors de la place pour créer une hutte de guerriers et vous pourrez convertir de nouveaux sauvages. Oui, une simple hutte de guerriers qui prend moins de place que d'autres bâtiments et dont les soldats se construisent assez vite. Parce que bientôt, l'ennemi arrivera. Il arrivera par le sud, alors soyez prêt. Construisez un maximum de soldats. Le Chaman ennemi sera aussi de la partie. Avec une foudre, envoyez-le à l'eau. Si cela ne suffit pas, envoyez des boules de feu, vous devez à tout prix vous en débarrasser. Éliminez aussi rapidement les prêcheurs. Lorsque vous vous serez débarrassé de cette équipe de Dakini, continuez à augmenter votre mana en construisant des huttes sur des ponts que vous aurez créés. Je vous conseille d'agrandir la partie au sud-est, aux alentours du point (3) pour arriver à construire un pont jusqu'au point (4). Vous aurez alors toute la place disponible pour créer un village digne de ce nom et vous aurez de nouveaux arbres. Bien entendu, l'ennemi ne vous laissera pas en paix. Il vous enverra des espions mais surtout, un sort de mort ailée. Ce n'est que très peu gênant en fait. Normalement, à partir d'un certain nombre de disciples, la mort ailée n'est plus guère efficace. Sauf si vous tenez à votre Chaman. En effet, c'est sur elle que le dragon se dirige en priorité. Cela ne vous empêche pas de recharger vos sorts, de construire des huttes, de créer des guerriers ou des prêcheurs... Et au bout d'un moment, il faudra passer aux choses sérieuses.













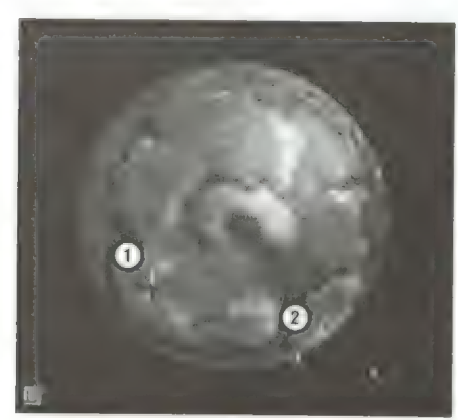
Sauvegarde 4, série 2

Précisément quand vous aurez tous vos sorts chargés à bloc. Prenez une barque (dans ce niveau, on ne peut pas créer de ballons) et dirigez-vous vers l'île ennemie. Si l'ennemi réinvoque un sort de mort ailée, balancez tous vos sorts comme un porc, les plus dévastateurs en priorité. Chaque mort ailée vous croque votre Chaman deux ou trois fois. Ils ont tout le temps de se recharger, avant que vous retrouviez votre Chaman en l'absence de la mort ailée. Bon, le reste, vous connaissez. Ah si, il y a aussi une pyramide de la connaissance sur l'île ennemie. Elle pourra vous servir à terminer le niveau puisque c'est précisément celui de la mort ailée. Plutôt simple, finalement...



21) TERRE BRISÉE

Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : volcan







Dans cette partie, l'environnement revêt une grande importance. La terre et le ciel ne sont pas des plus amicaux, l'une n'arrête pas de trembler et l'autre projette des éclairs venus on ne sait d'où.
Le début de la partie est tout de même assez difficile, il faut résister aux premiers assauts, mais après, tout va bien. Lorsque vous aurez vos premiers sorts remplis, cherchez ceux de la foudre et des marécages car la première attaque ennemie sera d'assez grande envergure. Il y aura plein de prêcheurs qui convertiront tous vos disciples si vous n'y prenez garde et la partie sera presque terminée pour vous. Placez donc, selon vos disponibilités, un ou deux sorts de marécage sous leurs pieds et réservez une foudre au Chaman ennemi, s'il n'a pas déjà péri dans les marécages. De temps à autre, se produiront des incursions ennemies assez rapides et il sera difficile de réagir. Le sort qui vous attend est sans appel, c'est le volcan. D'un autre côté, même si un volcan fait très mal, vous en recevrez peut-être trois ou quatre dans toute la partie. À partir d'un certain niveau, même ce genre de sort ne peut rien contre vous. Construisez d'autres huttes plus loin, c'est tout.
En début de partie, vous pouvez aller prier le totem au point (**1**). Cela relèvera le niveau de votre terrain aux alentours et vous pourrez construire plus rapidement, le terrain étant déjà nivelé.





L'ennemi balancera ses sorts vers le nord et attaquera par l'est. Comme d'habitude, ne levez une armée que pour défendre le camp. Plein de prêcheurs doivent être au rendez-vous. Placez-les un peu partout. Et bien sûr, faites gonfler vos sorts. Laissez votre Chaman dans le camp, pour le défendre. À un moment donné, construisez un hangar à ballons. Faites monter votre Chaman dans l'un de ces véhicules et dirigez-la vers le point (**2**). Il faut que vous ayez tout de même quelques sorts assez puissants pour casser toutes les structures ennemies se trouvant à proximité. Dès lors, vous pourrez aller prier cette pyramide de la connaissance qui vous donnera le sort le plus puissant du jeu : le volcan.



Sauvegarde 5, série 2

Le reste est très classique. Ramenez votre Chaman dans votre camp, attendez d'avoir tous les sorts chargés à bloc, envolez-vous en ballon et distribuez les bons points... Ce niveau n'est pas très difficile, finalement.

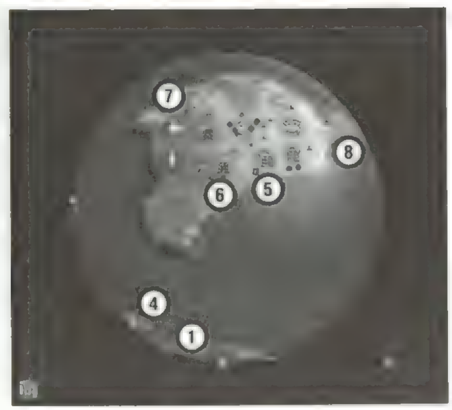


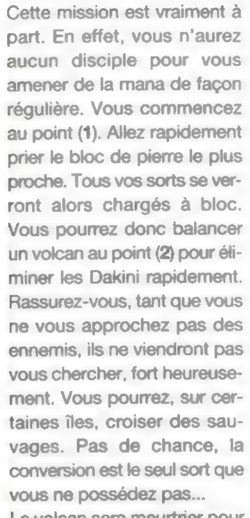


22) SOLO

Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : aucun







Cette mission est vraiment à part. En effet, vous n'aurez aucun disciple pour vous amener de la mana de façon régulière. Vous commencez au point (1). Allez rapidement prier le bloc de pierre le plus proche. Tous vos sorts se verront alors chargés à bloc. Vous pourrez donc balancer un volcan au point (2) pour éliminer les Dakini rapidement. Rassurez-vous, tant que vous ne vous approchez pas des ennemis, ils ne viendront pas vous chercher, fort heureusement. Vous pourrez, sur certaines îles, croiser des sauvages. Pas de chance, la conversion est le seul sort que vous ne possédez pas...

Le volcan sera meurtrier pour tous les Dakini. Pour arriver à le placer en plein centre du village, il faudra peut-être utiliser quelques boules de feu sur les disciples ennemis qui voudront vous attaquer. Il faudra aussi penser à balancer une foudre sur le Chaman ennemi (n'oubliez pas que ça augmentera votre mana). Ce camp ne vous posera pas trop de problèmes. Il faut savoir que la présence de votre Chaman sur la carte vous apporte un tout petit peu de mana. Cela vous permet de recharger au moins le sort de boules de feu. Avant d'attaquer chaque île ennemie, je vous conseille de recharger ce sort (ne rechargez pas les autres dans le même temps, cela n'en finirait plus). C'est un bon moyen de défense contre les guerriers ennemis. Au point (3), il reste un bateau ; prenez-le et allez au point (4) pour recharger, en partie, le sort de volcan et celui de foudre. Dirigez-vous vers l'île du nord (les Matak) et activez le sort de mort ailée. Vous vous débarrasserez ainsi de pas mal de pyroguerriers. Balancez les sorts d'érosion aux points (5) et (6) pour faire pas mal de dégâts. Bien entendu, faites attention aux tirs des pyroguerriers ; on tombe facilement, donc, attention (sauvegardez souvent). Dirigez-vous vers le point (7) et balancez de l'aplanissement au niveau de la mer pour progresser dans la terre. Vous pourrez sans doute dégommer le Chaman ennemi avec une foudre. Et tuer ses disciples les uns après les autres avec un ou deux marécages ou des boules de feu. Bon, à présent, il s'agit de bien doser les sorts que vous allez charger, en priant la pierre au point (8). Ne prenez plus l'aplanissement ou l'érosion puisque l'île suivante n'est ni trop haute, ni trop basse. Prenez le volcan et la foudre, et éventuellement les marécages. Normalement, vous aurez un nouveau volcan.



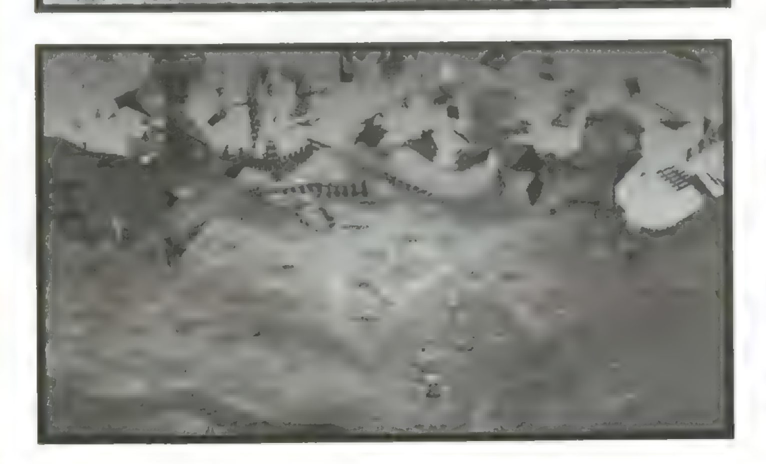




Sauvegarde 6, série 1

Il vous reste à vous occuper des Chumara (alors, il est caduc, ce traité de paix ?) sur la dernière île. Au point (9). Balancez une hypnose sur les guerriers qui font leur ronde pour qu'ils aillent briser la hutte des espions et vous laissent le champ libre. Au point (10), balancez le volcan. Il ne vous reste plus qu'à peaufiner votre œuvre destructrice en utilisant des tornades, en plaçant des marécages sous les pieds de vos ennemis et des foudres sur le Chaman ennemi. Cette mission est un vrai bonheur quand on sait à peu près comment s'y prendre.

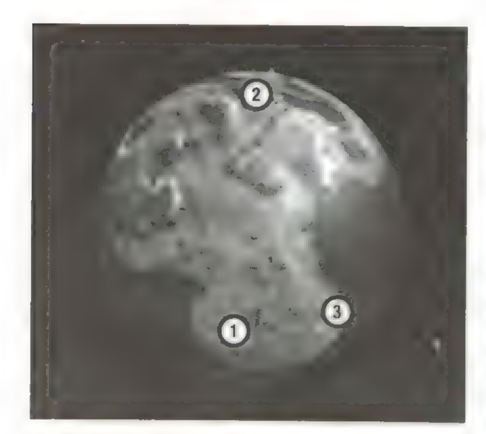






23) L'ENFER

Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : aucun



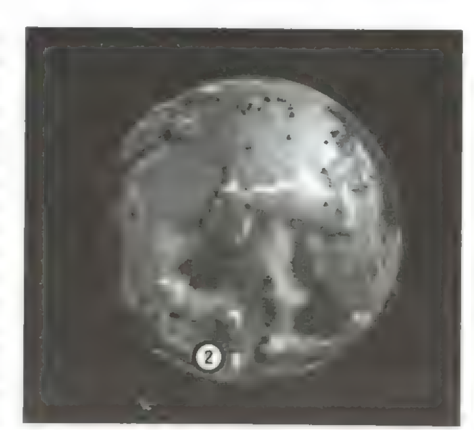


Cette mission n'a d'impressionnant que le titre. Bien sûr, les ennemis vont encore créer des invasions mais franchement, à côté de ce qu'était la mission 14, c'est du gâteau. Vous démarrez au point (**1**). Commencez par établir un camp digne de ce nom et convertissez tous les sauvages du coin. Surveillez bien le nord, car la première attaque viendra de là, lancée par les Dakini. Le Chaman sera bien sûr de la partie. Pour contourner cette attaque, il faut que les premiers sorts que vous recherchiez soit la foudre et les marécages. Vous n'aurez donc aucun problème à repousser l'assaut. Si vous poussez un peu vers le nord, vous pourrez voir une statue, au point (**2**). Ce sont plusieurs sorts de déluge de feu. Les Dakini auront la fâcheuse tendance de vouloir la prier. Laissez donc quelques ténébreux marécages devant celle-ci. Pour le moment, laissez votre Chaman défendre votre camp car des troupes ennemies arriveront bientôt. L'assaut n'est pas démesurément gros. Ils arrivent par bateau aux alentours du point (**3**). Envoyez le sort d'hypnose sur chacun des bateaux. Développez-vous sans cesse. Quand vous atteindrez les cent trente habitants, normalement, vous devriez avoir presque tous les sorts chargés à bloc. Construisez un hangar à ballons et envoyez votre Chaman dans les différents camps adverses.



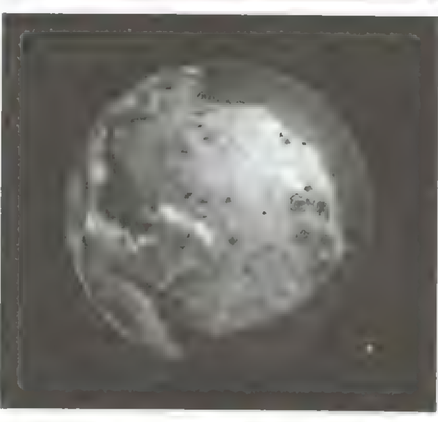
Sauvegarde 7, série 2

Bien sûr, méfiez-vous des pyroguerriers. Ne vous acharnez pas sur chacun des camps l'un après l'autre. Faites simplement une descente et balancez des sorts puissants sans vouloir raser tout le camp. Affaiblissez-les significativement de façon à ce qu'ils ne vous attaquent plus par la suite.





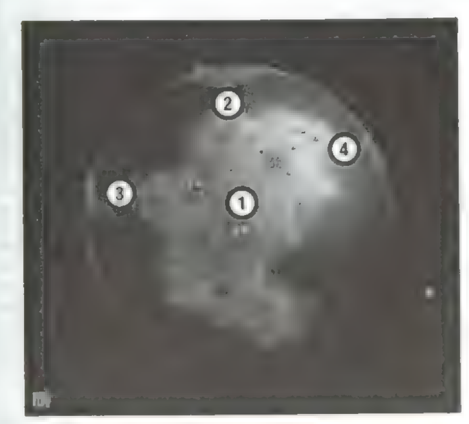




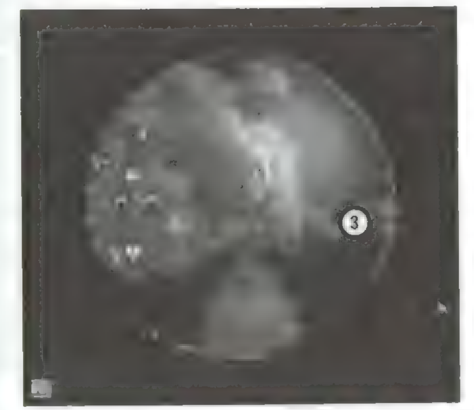


24) LA FIN DE L'AVENTURE

Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : aucun





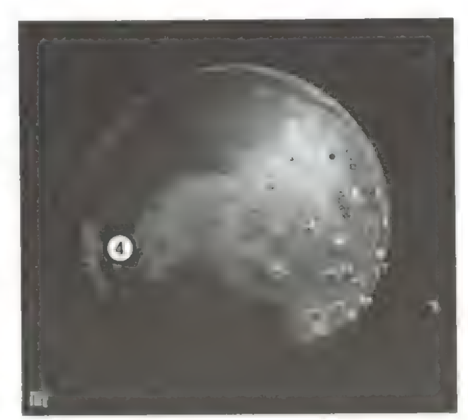


Vous commencez sur ce petit bout de terre, au point (1), avec quelques constructions. Convertissez rapidement les sauvages qui se trouvent à cet endroit puis construisez de nouvelles maisons. Bien entendu, vous serez rapidement attaqué par des forces qui vous sont supérieures. Il faut donc prévoir les sorts en conséquence : foudre et marécages, vous connaissez la chanson. On ne change pas une équipe qui gagne. L'ennemi au nord créera bientôt un pont au point (2). Vous serez ainsi attaqué de tous côtés, avec des tremblements de terre, des volcans, des morts ailées... Ça peut paraître impressionnant comme ça, mais ce n'est pas pour tout de suite. Vous aurez largement le temps de vous développer et quand les ennuis arriveront, vous serez normalement assez développé pour ne pas trop en souffrir. Laissez votre Chaman dans le camp et laissez ses sorts se gonfler, les uns après les autres. Dès que vous verrez un Chaman ennemi arriver, foncez et taillez-le en pièce, lui et ses acolytes. Allez-y allègrement sur les marécages. Comme d'habitude, d'ailleurs, je vous conseille de placer des marécages aux points d'accès à votre camp. C'est-à-dire aux points (2), (3) et (4). Ça vous fera des vacances, vous verrez. Lorsque tous les sorts seront bien chargés, utilisez un ballon et déplacez-vous. Je vous conseille de faire des passages éclairs dans les camps ennemis, sans spécialement vouloir détruire tout le camp mais en détruisant suffisamment de buildings pour que la mana se recharge moins vite chez l'ennemi et que vous ne subissiez plus ses assauts incessants. Si vous pouviez détruire une dizaine de huttes dans chaque camp, la vie serait beaucoup plus belle !



Sauvegarde 8, série 2

Si vous subissez une attaque violente, dirigez-vous vers le camp d'où vient l'attaque et en guise de représailles, balancez un maximum de sorts. Ainsi, peut-être l'ennemi aura-t-il envoyé son dernier assaut. Dans ce niveau, le gros problème, c'est que les huttes ennemies ne sont pas très serrées. Balancer un volcan sur un village n'est pas si dévastateur que ça. Enfin, ça dépend des villages. C'est tout de même payant pour les Dakini et les Matak. Pour les autres, je ne peux que vous conseiller l'utilisation du déluge de feu et de la tornade. De plus, leur camp est incroyablement étendu. Pour vous en donner une idée, de part et d'autre des points (3) et (4), c'est le même camp. Raser tout ça vous demandera beaucoup de mana et beaucoup de patience. Heureusement pour vous, si vous avez l'impression d'être pris en étau, rassurez-vous, vous n'êtes pas le seul. Regardez-les, ceux qui vous entourent. Ils sont cernés. C'est pour cela qu'ils ont des problèmes. Partout, ils sont à proximité d'un camp ennemi. Ce niveau est très long mais il ne diffère pas des précédents. Usez et abusez du volcan !













25) À L'AUBE DE LA CRÉATION

Nouvelle construction : aucune
Nouveau sort : aucun





Alors là, attention, oubliez vos réflexes acquis dans les vingt-quatre premiers niveaux. Vous ne dirigez plus de Chaman mais vos trois ennemis en ont un. Comment lutter ? Vous êtes le plus avantagé. Vous pouvez jeter vos sorts à distance, n'importe où sur la carte, car votre Chaman est devenue déesse. Vous commencez au point (1). Utiliser les sorts, c'est bien, mais il faut de la mana. Il faut rapidement construire de nouvelles huttes, pour augmenter le nombre de disciples. Mais pas n'importe où ! Avancer de front devant l'ennemi ne sert vraiment à rien. Je ne peux que vous conseiller de bâtir des huttes sur ces longs chemins aux points (2) et (3). Vous ne rencontrerez jamais d'ennemi sur ces routes et vous construirez rapidement car ces terres sont couvertes d'arbres. Vous arriverez rapidement à votre limite de 200 habitants.



Sauvegarde 1, série 3







Entre-temps, vous aurez quand même subi de très très nombreux assauts. Et là, les marécages ne font pas tout. Si une cinquantaine d'ennemis vous assaillent, difficile de n'utiliser que les marécages. Choisissez l'hypnose, par exemple. Là, il y a à peu près autant de méthodes qu'il y a de joueurs. Certains voudront détruire les camps à la suite, d'autres attaqueront l'un, puis l'autre ; d'autres encore privilégieront les sorts massifs ou hypnotiseront les personnages. Cette fin de partie est la vôtre, éclatez-vous ! Tout est permis, à n'importe quel endroit de la carte. Ce qui est amusant dans ce niveau, c'est le passage à l'entité divine. Cet épisode se place avant le premier Populous où l'on était déjà un dieu. Je rappelle en effet que dans le premier volet, on balançait les sorts où l'on voulait sur la carte. Ce à quoi on arrive dans ce dernier niveau. Bon, ils vont bien nous faire un add-on, là, non ? Je reste un peu sur ma faim... Mais pas comme le niveau 14, please !







Il est encore temps de commander d'anciens numéros de PC Soluces

Comme toutes les bonnes choses, il n'y en aura pas forcément pour tout le monde car certains numéros s'épuisent très vite. Du coup, c'est vous qui allez vous épuiser à vous dépêtrer dans le jeu où vous êtes bloqué. Ne déprimez pas, vous pouvez toujours vous rabattre sur les Best Of PC Soluces, qui contiennent des tonnes d'astuces et plein de soluces, ou les anciens numéros de PC Soluces encore disponibles. Utilisez le bon de commande ci-dessous ou celui qui figure dans le cahier en couleurs.

LISTE DES SOLUTIONS PARUES DANS PC SOLUCES ET DANS LES BEST OF PC SOLUCES

Afterlife	7
Age of Empires	14, B02
Age of Empires : The Rise of Rome	21
Alerte Rouge : Mission Taiga	12
Alone in the Dark	B01
Alone in the Dark 2	B01
Alone in the Dark 3	B01
Atlantis	11, B02
Bad Mojo	4
Battle Arena Toshinden	6
Battlezone	17
Bermuda Syndrome	6
Black Dahlia	17
Blade Runner (1ère partie)	14
Blade Runner (2e partie)	15
Blade Runner (3e partie)	16
Braindead 13	B01
Bud Tucker in Double Trouble	16
Caesar II	B01
Caesar III	21
Carmageddon	12
Chine	20
Chronicles of the Sword	6
Civilization 2	5
Comanche 3	12
Commandos (1ère partie)	17
Commandos (2e partie)	18
Command & Conquer : Operation Survie	4
Congo	4, B01
Constructor	15
Coupe du Monde 98	18
Creatures	B01
Creatures 2	21
Croisades	16
Crusader : No remorse (1ère partie)	4
Crusader : No remorse (2e partie)	5
Curse of Enchantia	5
Cyberia 2	7
Cyclone	12
D	4, B01
Daggerfall	10
Dar Eye	B02
Deus	16
Diablo	10
Discworld	5
Dragon Lore	B01
Dragon Lore 2	10, B02
Duke Nukem 3D	7
Duke Nukem 3D (1ère partie)	6
Duke Nukem 3D (2e partie)	7
Dune 2	4
Dune 2000	20
Dungeon Keeper	12
Égypte	15
Evidence	B01
F1 Grand Prix 2	6, B02
F1 Racing Simulation	15
Fable	10
Fade to Black	B01
Fallout	16
Feebles Fibles	17
FIFA En route pour la Coupe du Monde 98	15
Final Fantasy 7 (1ère partie)	19
Final Fantasy 7 (2e partie)	20
Flight Unlimited	16
Frankenstein	B01
Full Throttle	5, B02
Gabriel Knight	6
Gabriel Knight 2	B01
Gobliins 2	B01
Gobliins 3	B01
Golden Gate Killer	B01
Grim Fandango	21
Harvester	B01
Heart of Darkness	18
Heroes of Might and Magic 2	12, B02
Hexen 2	19
Inca	6
Inca 2	6
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	B01
Interstate 76	12
Ishar3	B01
Jedi Knight : Dark Forces 2	15
Journeyman Project 3	16
King's Quest	5
King's Quest 7	B01
La Cité des enfants perdus	10
Lands of Lore 2 (2e partie)	14
Legend of Kyrandia 2	4
Legend of Kyrandia 3	4
Leisure Suit Larry 1	5
Leisure Suit Larry 5	7
Leisure Suit Larry 7	B02
L'Enigme de Maître Lu	B01
Les Boucliers de Quetzacoatl	B02
Les Chevaliers de Baphomet	7, B02
Les Guignols de l'info	B02
Les Visiteurs	16
Little Big Adventure	5
Little Big Adventure 2	12 (partie1), B02 (parties 1 et 2)
Loom	B01
Lost Eden	B01, B02
Lost In Time 1	B01
Lost In Time 2	B01
Magic the Gathering	10
MDK	11
Might and Magic 6 (1ère partie)	18
Might and Magic 6 (2e partie)	19
Moto Racer	15
Myst	B01
Need For Speed 3	20
Normality	5
Outlaws	11
Phantasmagoria	B01
POD	10
Police Quest SWAT	7
Populous III (1ère partie)	21
Quake	7
Quake 2	15
Rayman (1ère partie)	3
Rayman (2ème partie)	4
Red Baron 2	16
Redline Racer	17
Redneck Rampage	11
Ring : L'Anneau des Nibelungen	21
Riven	B02
Robinson's Requiem	16
Sam & Max	B01
Secret Mission	5
Secret of Monkey Island 2	4
Sherlock Holmes	10
Shivers	B01
Space Quest	5
Space Quest VI	B01
Spycraft	B01
Starcraft (Guide)	16
Starcraft (1ère partie)	17
Starcraft (2e partie)	18
The 11th Hour	B01
The 7th Guest	4
The Curse of Monkey Island	14, B02
The Dig	B01
The Last Express	11
The Last Resort	10
The Need for Speed 2	11
The Pandora Directive	12,B02
The Ripper	6
The Secret of Monkey Island 2	B01
The Settlers 2	6, 7
Theme Hospital	11
Time Warriors	11
Titanic	12
Tomb Raider, niveaux version longue	16
Tomb Raider	B02
Tomb Raider II	14, B02
Tomb Raider III (1 niveau)	21
Total Annihilation (2e partie)	14
Under a Killing Moon	5, B02
Unreal (Guide)	17
Unreal (1ère partie)	18
Unreal (2ème partie et fin)	19
Urban Assault	19
Urban Runner	6
Versailles	B02
Virtua Fighter	7
Warwind	B01
Wing Commander IV	B02
Wing Commander Prophecy	15
Worms	4
X-Com Apocalypse	12
X-Files The Game	20
X-Wing vs Tie Fighter	11
Z	7
Zork Grand Inquisitor	15, 20
Zork Nemesis	7, B02

BON DE COMMANDE

(À DÉCOUPER OU À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE)

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 92-98, bd Victor Hugo, 92115 CLICHY Cedex

❑ Oui, je veux recevoir le hors-série :

❑ **Best Of PC Soluces n°1**, au prix de 49 FF, port inclus. ❑ **Best Of PC Soluces n°2**, avec le jeu Bud Tucker au prix de 59 FF, port inclus.

❑ Oui, je veux recevoir le(s) n°

4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 ❑ 21 ❑ de **PC SOLUCES**, au prix de 49 F(*) le numéro, port inclus.

Nom : .... **Prénom :** ....

Adresse : ....

....

Code postal : .... **Ville :** ....

Âge : ....

Ci-joint, mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par :

Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat ❑ Carte bancaire ❑ n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

expire fin |_|_|_|_| Montant total de ma commande :....................FF

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F).
Pour la Belgique, contactez : Soumillion Promotion, 02 555 02 17.
Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM, nous consulter au 33 1 41 06 44 33.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

HALF.LIFE

ÉDITEUR	Sierra
CONFIG.	Pentium 133-32 Mo Ram
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Novembre 98

Jedi Knight était jusqu'à présent le Doom-like préféré de la rédaction, mais depuis Half-Life, notre échelle de valeur a changé, car ce dernier est stupéfiant, il est même un cran au-dessus de tous les autres. D'ailleurs, on y a tous joué comme des fous pour voir la fin, allant de surprise en surprise. L'intelligence artificielle des ennemis est étonnante, les armes sont magnifiques, les niveaux sont intelligemment construits, l'histoire intéressante... Bref, ne vous étonnez pas si les prochains jeux de ce genre seront qualifiés «d'Half-like» !

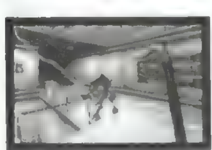


Vous trouverez des sauvegardes sur le CD de PC Soluces qui correspondent à différents moments de l'aventure. Décompressez le fichier «Sauve.zip» dans le répertoire «c:\sierra\half-life\valve\save» si vous avez installé le jeu dans ce répertoire par défaut (sinon, décompressez le fichier dans le répertoire «save» là où vous avez installé le jeu). Ces sauvegardes ont été testées avec la version anglaise du jeu. Attention, faites une copie de sécurité de vos propres sauvegardes avant car elles seront effacées.

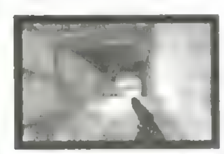
LES CHEAT CODES

Pour accéder aux cheat codes d'Half-Life, passez sous DOS, allez dans le répertoire d'Half-Life, et lancez la commande «**hl.exe -console**». Cela lancera le jeu mais vous permettra aussi d'activer la console au cours d'une partie en appuyant sur la touche spéciale (celle qui porte un petit «**2**» minuscule) qui se trouve juste sous la touche «**Echap**» de votre clavier.
Sur cette console, taper la commande suivante : **/map XXX : pour aller au niveau XXX.**
Remplacez le XXX par l'un des noms de niveau suivants :
c0a0 ; c0a0a ; c0a0b ; c0a0c ; c0a0d ; c0a0e ; c1a0 ; c1a0a ; c1a0b ; c1a0c ; c1a0d ; c1a0e ; c1a1 ; c1a1a ; c1a1b ; c1a1c ; c1a1d ; c1a1f ; c1a2 ; c1a2a ; c1a2b ; c1a2c ; c1a2d ; c1a3 ; c1a3a ; c1a3b ; c1a3c ; c1a3d ; c1a4 ; c1a4b ; c1a4d ; c1a4e ; c1a4f ; c1a4g ; c1a4i ; c1a4j ; c1a4k ; c2a1 ; c2a1a ; c2a1b ; c2a2 ; c2a2a ; c2a2b1 ; c2a2b2 ; c2a2c ; c2a2d ; c2a2e ; c2a2f ; c2a2g ; c2a2h ; c2a3 ; c2a3a ; c2a3b ; c2a3c ; c2a3d ; c2a3e ; c2a4 ; c2a4a ; c2a4b ; c2a4c ; c2a4d ; c2a4e ; c2a4f ; c2a4g ; c2a5 ; c2a5a ; c2a5b ; c2a5c ; c2a5d ; c2a5e ; c2a5f ; c2a5g ; c2a5w ; c2a5x ; c3a1 ; c3a1a ; c3a1b ; c3a2 ; c3a2a ; c3a2b ; c3a2c ; c3a2d ; c3a2e ; c3a2f ; c4a1 ; c4a1a ; c4a1b ; c4a1c ; c4a1d ; c4a1e ; c4a1f ; c4a2 ; c4a2a ; c4a2b ; c4a3 ; c5a1

LES ARMES



- La barre à mine : particulièrement efficace contre toutes les créatures de taille moyenne. Donnez deux ou trois coups puis reculez pour esquiver et revenez encore à l'attaque si nécessaire. Elle est aussi très utile pour détruire les caisses, même les plus résistantes. La barre à mine vous permettra de faire des économies de munitions.



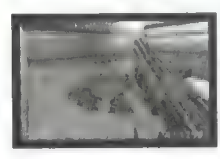
- Le pistolet : petite puissance de feu mais efficace contre les petites créatures. Le tir 2 permet de tirer plus vite.



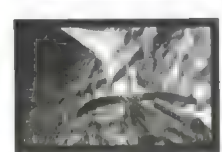
- Le Magnum : redoutable pour tuer net un adversaire, même s'il se trouve à moyenne distance. Normalement, le tir 2 est inexploitable en solo, car il faut trouver un viseur présent dans les seules parties multijoueur (celui-ci permet de jouer les snipers comme avec l'arbalète). Les munitions sont rares et à garder pour les grandes occasions. Inutilisable sous l'eau.



- La mitrailleuse : arrose rapidement une zone mais ne crée guère de dégâts sur les gros monstres. Par contre, le tir 2 lance des grenades qui tueront net n'importe quel adversaire. Inutilisable sous l'eau.



- Le fusil à pompe : il n'est efficace qu'à courte portée, il faudra donc aller au contact pour l'utiliser. Le tir 2 correspond à un double tir. Inutilisable sous l'eau.



- L'arbalète : elle tue du premier coup presque tous les monstres. En tir 2, elle vous permet de jouer les snipers pour tuer de loin en toute sécurité (à utiliser dans les grands espaces). Cette arme est un bijou mais les munitions sont rares.



- Le lance-missiles : le tir 2 permet d'activer ou désactiver un viseur laser (le pointeur rouge) qui guidera le missile (lancé avec le bouton 1) vers sa cible. Si vous désactivez le viseur laser, le missile ira tout droit. L'arme la plus puissante selon nous, mais il n'y a que très peu de munitions. Le lance-missiles est indiqué contre les chars, les avions, les hélicos ou les boss de fin de niveau (Gonarch, Nihilanth).



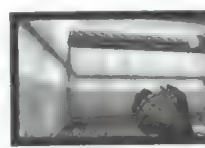
- Le canon laser : il cause de gros dégâts mais les munitions sont rares et c'est une arme qui ne bénéficie pas du ciblage automatique (une des options par défaut du jeu). Le tir 2 permet de gonfler la charge du tir (jusqu'à 12) : il faut lâcher le bouton pour tirer, mais la puissance de la décharge vous fera reculer et si vous chargez trop longtemps l'arme, cela provoquera une décharge électrique qui vous blessera. Inutilisable sous l'eau.



- Le canon plasmatique : il est apparemment moins puissant que le laser, consomme plus d'énergie, ne bénéficie pas non plus du ciblage automatique et n'a pas de tir 2 (même en multijoueur). Cependant, contre certains aliens, il peut se montrer redoutable. Inutilisable sous l'eau.



- L'arme alien : cette arme crée ses propres munitions, ce qui veut dire que vous aurez toujours de quoi tirer. Le tir 1 lance des sortes de «mouches tueuses» plus ou moins à tête chercheuse. En tir 2, les mouches sont plus rapides et causent davantage de dégâts mais elles n'ont plus de tête chercheuse.



- Les grenades : on ne peut pas les lancer si l'on est accroupi dans un conduit très bas. Une grenade dégoupillée peut ne pas être lancée tout de suite mais ne la gardez pas trop longtemps en main quand même ou alors, elle vous explosera à la figure quand vous la lancerez. Les grenades font de gros dégâts même sur les plus gros monstres. À utiliser surtout sur un groupe de monstres. On tire moins loin sous l'eau.



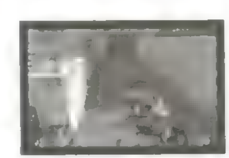




- Les bombes télécommandées : très pratiques pour préparer le terrain car vous les déclencherez à volonté. Le tir 2 permet de lâcher plusieurs bombes. Le tir 1 déclenche les bombes posées ou pose une bombe s'il n'y en a déjà une.



- Les bombes à faisceaux : pratiques pour miner le terrain. Posez-les plutôt à hauteur des jambes mais pas trop bas pour que les adversaires ne puissent pas les eviter en sautant.

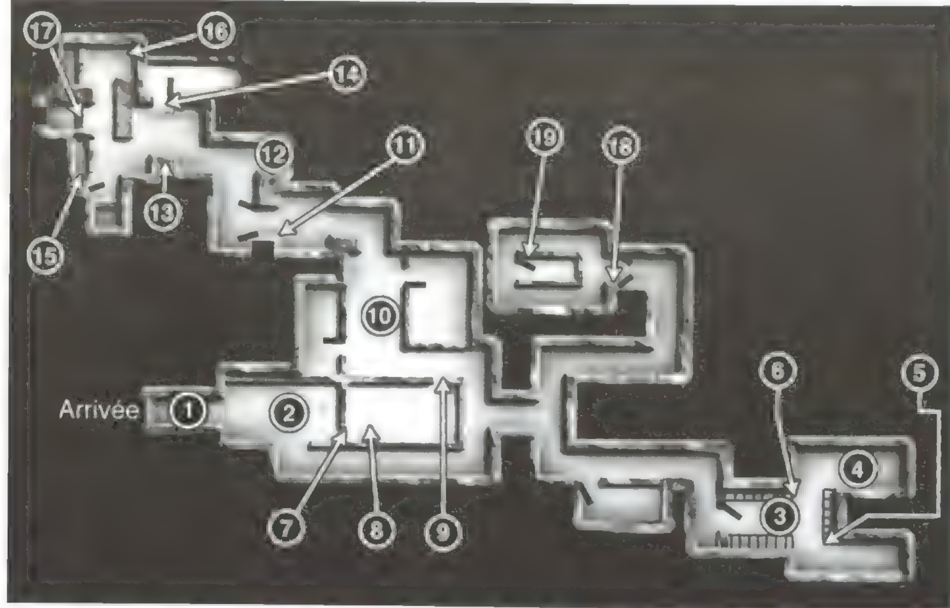


- Les grenades aliens : ces grenades sont des bestioles qui s'attaqueront à tout ce qui se trouve à proximité, à condition que ce soit humain (la plupart des aliens ne les attirent pas). Elles seront donc efficaces contre les militaires. Si vous les lancez, assurez-vous qu'elles trouvent leur proie, sinon, elles vous attaqueront. Elles ont une durée de vie limitée et explosent quand elles meurent. Mieux vaut en lancer plusieurs d'un coup (trois ou autre) pour que l'adversaire n'ait pas le temps de les tuer. Inutilisables sous l'eau.



CONSEILS DE JEU

- Prenez les munitions sur les cadavres.
- Faites-vous aider par les gardes en leur parlant pour qu'ils vous suivent au combat.
- Ne tuez jamais les gardes et les savants, car ils peuvent vous ouvrir des portes qui permettront de continuer l'aventure.
- Regardez les objets bien au centre de l'écran pour les activer.
- Accroupissez-vous pour effectuer des déplacements silencieux.
- Détruisez un corps à coups de barre à mine s'il bloque un passage.
- Souvent, quand vous sautez, il faudra vous accroupir tout de suite après pour passer, même s'il n'y a aucune raison à cela (c'est un point très important qu'on a tendance à oublier, car rien ne le justifie, et pourtant, ça ne passera pas en de nombreuses occasions si vous ne vous accroupissez pas).
- La plupart des caisses sont destructibles même si elles semblent renforcées (certaines caisses requièrent une dizaine de coups de barre à mine avant de céder).
- Les munitions sont très rares dans le jeu, alors, utilisez-les avec parcimonie.



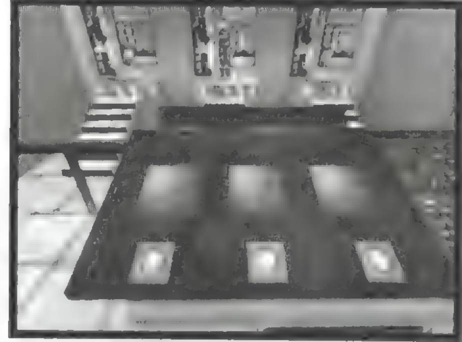
VOICI LE PLAN DU PREMIER NIVEAU DE LA BASE DE BLACK MESA.

L'EXPÉRIENCE FATALE

Half-Life commence par une longue balade en navette : vous n'avez rien d'autre à faire que regarder le décor. Lorsque la cabine sera arrivée à destination, attendez que le garde ouvre la porte puis sortez et suivez-le jusqu'à la porte au bout de la passerelle pour qu'il vous l'ouvre. Entrez alors dans le couloir, qui est en fait un sas (**1**), et allez jusqu'à la porte suivante, puis attendez qu'elle s'ouvre pour arriver à l'accueil (**2**).


Black Mesa inhoud

Parlez avec tout le monde pour vous tenir informé puis dirigez-vous vers les vestiaires (**3**) et entrez dans la pièce des combinaisons (**4**). Appuyez sur le bouton central de la console puis descendez l'escalier et prenez la combinaison dans le tube du milieu.



LA COMBINAISON : INDISPENSABLE !

Allez ensuite à votre casier qui se trouve près des toilettes et qui porte l'inscription «Freeman» (**5**), afin de prendre une recharge d'armure. Dirigez-vous maintenant vers le sas de sécurité (**6**) que le garde vous ouvre immédiatement. Allez vers l'ascenseur, appuyez sur le bouton afin d'y entrer puis, à l'intérieur, appuyez sur le bouton pour descendre. Avancez le long des couloirs jusqu'à la salle de contrôle où se tiennent de nombreux savants. Écoutez-les puis attendez que l'un d'eux vous ouvre la porte suivante. Avancez alors et utilisez-le pour descendre. Sortez et suivez le couloir jusqu'à une autre salle où se trouvent deux savants. Placez-vous au centre de la pièce et attendez que les savants vous fassent descendre. Vous voilà dans la salle des tests : prenez l'échelle qui monte sur votre droite pour activer le bouton à droite de la console, laquelle se trouve au bout de la passerelle. Redescendez et allez un peu à droite. Il y a une sorte de cage : attendez quelques dizaines de



LE CHARIOT À POUSSER.

secondes que la cage disparaisse et poussez le chariot dans la machine au centre de la salle. Reculez alors et attendez encore quelques dizaines de secondes.

L'INVASION COMMENCE


Anomalous materials

Repassez la grande porte endommagée puis activez l'interrupteur en mauvais état sur votre droite, qui va finir par exploser, et passez alors la porte. Retournez prudemment à l'ascenseur car d'autres appareils vont exploser sur votre passage. Entrez dans la cabine et appuyez sur le bouton à droite pour remonter.

Écoutez les deux savants qui se trouvent en face de l'ascenseur puis demandez au savant aux cheveux grisonnants qu'il vous suive pour ouvrir la porte suivante.

Entrez lentement dans la pièce et attendez qu'un faisceaux laser détruise la porte d'en face. Accroupissez-vous alors pour passer. Dès lors, courez jusqu'à ce que



PAS DE PRÉCIPITATION...

vous atteigniez une porte en très mauvais état : franchissez-la avant que la petite créature extraterrestre qui traîne dans les parages ne vous attaque. Vous vous retrouvez dans un couloir où s'agite un faisceau laser : attendez qu'il ait détruit dans sa totalité une machine renversée. Avancez alors en vous accroupissant jusqu'au milieu du couloir, jusqu'à ce qu'un second faisceau laser apparaisse. Attendez encore que ce faisceau détruise le second ordinateur renversé dans le couloir avant de traverser rapidement. Devant la porte suivante se trouve votre première arme, le pied-de-biche. Utilisez-le pour détruire l'une des vitres de la porte afin de passer. Appelez l'ascenseur au bout du couloir puis cassez une vitre et entrez dans la conduite d'ascenseur. Utilisez l'échelle sur la gauche pour monter. Tout en haut, sautez sur la plateforme et tuez les monstres à coups de pied-de-biche. Prenez le pistolet du garde s'il est mort (ou essayez de prendre le pistolet sur le cadavre d'un garde dès que vous en verrez un). Allez ensuite dans les vestiaires (**3**) afin de reprendre une recharge d'armure dans votre casier (**5**) ainsi que des munitions dans le casier grand ouvert du mur gauche (**6**).

UNE BASE EN RUINES

Rendez-vous à l'accueil et passez par le conduit d'aération pour atteindre la salle des ordinateurs où traînent des monstres. Il y a une borne de soins juste à droite (**8**), si jamais vous devez vous refaire une santé. Passez par le conduit en hauteur dans le coin opposé de la pièce (**9**) pour arriver dans un couloir (**10**) ouvrant sur des pièces dignes du musée des horreurs (entrez par la fenêtre dans celle de droite pour y voir de plus près).

Avancez au bout du couloir et passez la porte par une de ses vitres cassées (**11**). Appuyez sur le bouton à gauche afin de passer la porte suivante puis combattez les monstres, assistez à une scène de massacre (**12**) et reprenez de la vie sur la borne de la petite pièce à gauche en passant par la fenêtre (**13**). Vous pouvez aller faire un tour par la porte à droite (**14**) : il faudra combattre un peu, mais cela vous permettra d'accéder à une salle où se trouvent des grenades et une borne de soins. Pour l'ouvrir, il faudra cependant demander l'aide d'un savant qui se trouve dans le couloir, à droite de l'échelle lorsque vous serez en haut.


Unforeseen consequences

Sinon, il vous faudra aller à gauche, tuer la créature qui défoncera la porte (**15**), prendre les munitions dans la pièce où elle se trouvait, vous soigner sur la borne si nécessaire (**16**) et descendre dans l'eau par le trou (**17**), après avoir tué le monstre de l'autre côté de la grille.

Allez dans le couloir inondé de droite et tournez la valve au fond de celui-ci pour faire monter le niveau de l'eau. Retournez-vous et prenez le premier couloir sur votre droite : passez par la seconde ouverture au plafond pour vous retrouver de l'autre côté de la grille.

LA DESCENTE AUX ENFERS

Avancez jusqu'à la grande salle où se trouve un levier : actionnez-le et courez rapidement sur la plate-forme au centre de la pièce pour descendre. Regardez alors vers le haut afin d'éviter au maximum les créatures qui vous tomberont dessus (il faut s'en écarter au dernier moment). Peu avant que la plate-forme soit tout en bas, allez dans la cabine qui se trouve à gauche car il y a une borne de soins. Si vous la loupez, ce n'est pas grave, il y en a une autre tout en bas. Cassez les caisses pour prendre leur contenu et suivez le couloir. Avancez lentement jusqu'à la passerelle métallique, qu'une créature détruira dans sa chute : sautez alors sur les tuyaux à droite et utilisez-les pour faire le tour de la pièce jusqu'à une grille d'aération. Détruisez la grille pour passer par le conduit et la grille suivante afin de vous retrouver de l'autre côté. Détruisez les caisses (remplies de recharges) puis entrez dans la pièce et descendez l'échelle. Ouvrez la porte et canardez tout ce qui bouge au niveau du sol, puis utilisez la borne de soins à droite si nécessaire. Laissez tranquilles les créatures au plafond car elles ne sont


LES TUYAUX REMPLACENT LA PASSERELLE.


UN ESCALIER DE FORTUNE.

pas bien dangereuses. Plongez plutôt dans l'eau et nagez jusqu'à l'extrémité gauche du bassin en évitant les tentacules des créatures au plafond. Vous arrivez ainsi dans une salle où se trouve une échelle vous menant à une nouvelle borne de soins. Passez la porte à côté puis suivez le quai pour atteindre une autre porte, et longez le couloir jusqu'à une salle où se trouvent des caisses suspendues. Grimpez aux deux échelles et sautez au-dessus de la rambarde. Passez alors de caisse en caisse en sautant ou en courant pour atteindre l'autre extrémité de la salle. Continuez d'avancer jusqu'à un ascenseur et prenez-le pour monter.

ENCORE PLUS DE MONSTRES

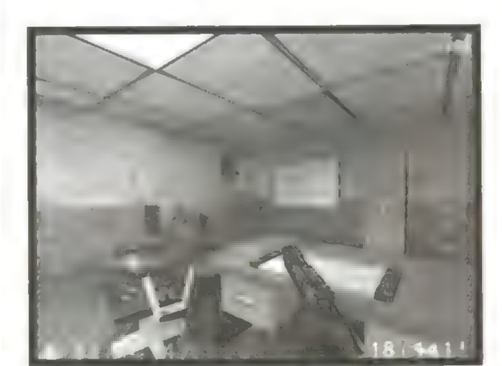
Vous arrivez dans un couloir où un câble électrique grésille sur votre gauche : utilisez la barre à mine pour défoncer la grille juste à côté de ce câble, et introduisez-vous dans le conduit pour atteindre une salle où se trouve un savant, près duquel il y a une pièce où se trouve l'interrupteur général : actionnez-le afin de pouvoir passer sans risque à côté du câble que vous avez vu juste avant.
Cassez ensuite la vitre de la porte au fond pour passer. Il y a une salle inondée sur la droite et deux couloirs à gauche. Dans le premier couloir sur la gauche, un monstre enfermé dans une pièce tente de s'échapper. Tuez-le quand il aura cassé la porte pour obtenir les munitions se trouvant dans la pièce.
Empruntez ensuite le second couloir sur la gauche, cassez toutes les caisses au pied-de-biche et avancez le pistolet chargé en main. Tuez la créature aussitôt qu'elle tente d'attaquer le garde, derrière la grille tout au fond : si vous le sauvez, vous aurez accès à de nombreuses munitions. Prenez aussi le fusil à pompe qui se trouve sur les caisses près de l'échelle et descendez pour prendre les objets dans les caisses en dessous. Revenez alors sur vos pas et entrez dans la salle inondée en passant par la vitre cassée. Attention, ne mettez pas les pieds dans l'eau car elle est électrifiée. Faites au contraire le tour de la pièce en sautant sur les meubles afin de couper l'électricité grâce à l'interrupteur qui se trouve au fond à gauche. Reprenez si nécessaire des points de vie sur la borne et marchez alors dans l'eau jusqu'à la grille. Allumez votre lampe et éclairez l'intérieur de la conduite d'aération en vous approchant : tuez à coups de pistolet les monstres qui viendront, attirés par la lumière, puis cassez la grille et entrez dans le conduit. Avancez en restant bien accroupi pour ne pas être décapité par le ventilateur et cassez la grille suivante, puis continuez de progresser jusqu'à ce que vous tombiez.
Poussez alors la petite et la grosse caisses grises afin d'en faire un escalier pour vous introduire dans le faux plafond. Pour descendre, cassez la première grille, puis la seconde, mais ne bougez plus. Attendez que le savant se fasse descendre pour vous laisser choir. Accroupissez-vous aussitôt et cachez-vous derrière les caisses à droite. Poussez alors la caisse la plus à gauche pour avancer le plus près possible du mur du fond, où se trouve l'interrupteur qui coupe la mitrailleuse automatique. Prenez les munitions dans la réserve en face et suivez le couloir qui fait face au conduit par lequel vous êtes arrivé (remarque : si vous voulez accéder à la borne de soins qui se trouve à côté de la mitrailleuse, il faut passer par la porte au fond de la réserve afin de refaire le tour par le faux plafond et de sauter sur les caisses quand vous serez au bout du conduit).

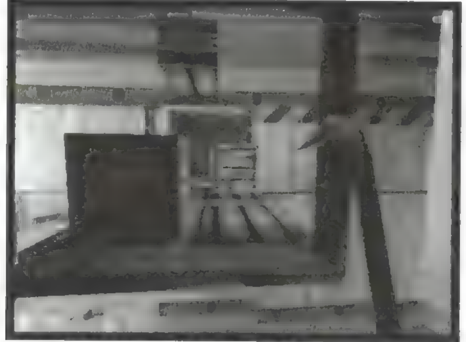
LES DEUX FONT LA PAIRE

En haut de l'escalier se trouve un garde : demandez-lui de vous aider car il va y avoir beaucoup de monstres dans les salles qui suivent (un conseil : gardez vos grenades pour plus tard). Avancez jusqu'au couloir dallé central et entrez dans la première salle sur la gauche : après avoir vu un joli massacre et pris les objets sur la table, revenez dans le couloir central. Prenez le premier couloir sur la gauche : il vous mène à une salle où se trouvent une borne de soins derrière une porte et une autre sur une table (attention aux tentacules des monstres au plafond). Revenez dans le couloir central et suivez celui qui part sur la gauche. Il mène au pied d'un escalier où se trouve une autre borne de soins.
Montez prudemment l'escalier en raison de la présence d'une mitrailleuse automatique : tuez les montres, accroupissez-vous pour passer sous la mitrailleuse et lancez une grenade pour la détruire. Allez à la porte rouge




J'EN VOIS UN QUI S'ÉCHAPPE !


NON ! PAS PAR LÀ !

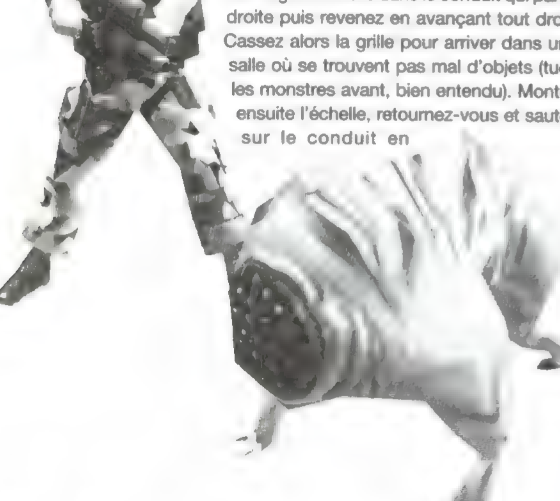


PASSEZ SUR LE CHARIOT DÈS QUE POSSIBLE.



TROP TARD POUR LE SAUVER.

surveillée par un garde, cassez la grille derrière celle-ci et avancez dans le conduit jusqu'à l'échelle. En haut de l'échelle, sautez sur le moteur du ventilo et passez à travers les hélices (l'une d'elles est cassée). Avancez dans le conduit en sautant au-dessus des câbles électriques dénudés. Suivez le conduit suivant jusqu'au rebord vous menant à une nouvelle grille : cassez-la afin de rejoindre une salle traversée par des poutres. Marchez sur les poutres jusqu'à la grille en face (des montres surgiront de la grille à droite) et continuez d'avancer dans les conduits pour arriver dans une salle sans issue mais dont le plancher s'effondrera si vous en faites le tour. Passez par là pour arriver dans une salle pleine de munitions (il y a aussi une borne de soins). Sortez et allez à gauche pour revenir jusqu'au garde qui surveillait une porte. Descendez la passerelle métallique qui se trouve près du garde : c'est une voie sans issue mais il y a plein de munitions au bout. Armez-vous du fusil pour revenir auprès du garde. Suivez alors l'autre couloir en demandant au préalable au garde de vous accompagner. Tuez les monstres qui dévorent les cadavres dans la grande salle et détruisez au pied-de-biche les planches qui bloquent l'issue au fond. Avancez par là jusqu'à une nouvelle scène de festin diabolique : tuez les monstres, soignez-vous sur la borne de soins si nécessaire et ouvrez la porte de la chambre froide à gauche, en actionnant le levier à côté de celle-ci.
Entrez dans la chambre froide : remarquez l'échelle juste à votre droite, on va y revenir dans peu de temps. Allez à gauche et traversez la première salle pour arriver dans un couloir. Allez à droite jusqu'au levier lumineux rouge qui se trouve sur le mur à gauche. Actionnez ce levier (s'il est bloqué, donnez-lui un coup de pied-de-biche) et revenez à l'échelle près de l'entrée.
Montez l'échelle et suivez les conduits ou les rebords (quelques grilles à casser pour passer) afin d'arriver à côté d'un chariot élévateur qui défile devant vous. Attendez que le chariot soit juste en face de vous pour monter dessus. Cassez les caisses posées sur le chariot puis attendez que le chariot passe devant le conduit d'en face pour vous y précipiter. Suivez le conduit, tombez dans le conduit suivant et avancez jusqu'à l'intersection. Prenez la recharge d'armure dans le conduit qui part à droite puis revenez en avançant tout droit. Cassez alors la grille pour arriver dans une salle où se trouvent pas mal d'objets (tuez les monstres avant, bien entendu). Montez ensuite l'échelle, retournez-vous et sautez sur le conduit en



dessous. Utilisez alors les conduits qui forment comme un escalier sur la droite pour atteindre un ouverture. Suivez le conduit afin d'atteindre un autre grand escalier. Montez cet escalier et avancez dans le grand couloir fortement éclairé.

ÇA COMMENCE À CHAUFFER

Attendez qu'un savant saute par la fenêtre puis tuez les monstres et entrez dans la pièce en passant aussi par la fenêtre afin de récupérer des munitions. Sautez par le fenêtre dans le couloir et prenez les munitions dans la pièce à côté en passant par le trou dans le mur fait par l'un des monstres.
Allez enfin au bout du couloir et courez afin de vous agripper à l'échelle qui se trouve en face dans la cage d'ascenseur. Remontez ensuite les différentes échelles (la dernière se trouve au centre de la cage d'ascenseur).
Vous êtes sur le toit de l'ascenseur : entrez à l'intérieur en détruisant la grille. Approchez-vous des portes de l'ascenseur qui s'ouvriront automatiquement et allez vers la gauche. Soignez-vous et réparez votre armure sur les deux bornes puis passez la porte d'incendie et marchez lentement jusqu'aux faisceaux rouges. Traversez-les alors rapidement et accroupissez-vous derrière la première caisse qui se trouve en face. Tuez les monstres qui vous attaquent et lancez une grenade au-dessus de la grille pour mettre hors service la mitrailleuse automatique. Détruisez les caisses pour trouver des recharges (attention bien sûr aux caisses explosives) puis sortez prudemment par l'autre couloir en sautant au-dessus du premier faisceau vert et en vous accroupissant pour passer sous le second. Avancez jusqu'au distributeur de canettes (pas mal de monstres par ici) et allez dans le couloir sur la gauche. Descendez la rampe, sautez au-dessus du faisceau, retournez-vous et tirez sur les bidons pour tuer la créature apparue dans votre dos. Si le faisceau n'a pas été coupé, l'alarme ne sera pas donnée et les quatre mitrailleuses de la salle seront inactives. Dans le cas contraire, vous devrez vous cacher derrière des caisses et les faire sauter une par une avec des grenades. Montez ensuite au sommet du tas de caisses qui forment comme un escalier puis sur la caisse se trouvant près du mur en face et enfin, laissez-vous tomber de l'autre côté. Ouvrez la porte coupe-feu en appuyant sur le bouton à côté, appuyez de nouveau sur ce bouton pour la refermer et passez-la rapidement. Vous pouvez maintenant traverser sans crainte les faisceaux suivants. Passez les caisses en sautant dessus, évitez les faisceaux rouges suivants en passant au-dessus et en dessous, tout en évitant impérativement le contact avec les mitrailleuses. Actionnez l'interrupteur de la porte coupe-feu et passez rapidement en dessous : le danger des mitrailleuses est écarté. Passez sans inquiétude les faisceaux rouges mais sautez au-dessus du faisceau vert et grimpez l'échelle qui se trouve à droite. En haut, sautez au-dessus de la rambarde la plus à droite sur la caisse. Détruisez cette caisse et les suivantes jusqu'à ce que vous voyiez le second faisceau vert. Reculez-vous le plus loin possible et tirez sur la bombe du faisceau : il ne reste plus qu'à prendre les objets dans les décombres. Montez ensuite l'échelle puis la suivante (vérifiez le contenu des caisses au préalable).

LES MILITAIRES "S'EMMÊLENT"

Descendez l'escalier suivant, affrontez le premier militaire que vous rencontrerez (fouillez son cadavre pour prendre son arme et prenez aussi les munitions sur les caisses) puis ouvrez la porte de l'élévateur en appuyant sur le bouton et entrez. Appuyez sur le bouton pour monter et préparez-vous à affronter une troupe de militaires dans une salle pleine de caisses (il s'y trouve aussi une borne de soins et d'armure).



«We've got hostiles» (05.32)

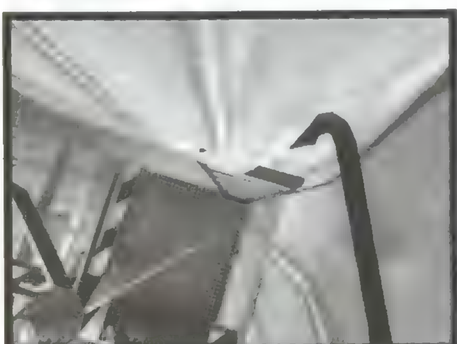
Montez l'escalier et suivez le couloir (attention aux créatures au plafond) jusqu'à l'intersection où se trouvent des bombes à faisceaux. Allez dans le couloir de droite et montez sur le tapis roulant. Courez le long du tapis jusqu'à une salle contenant deux bornes puis montez sur les caisses pour atteindre le second tapis roulant (il fau-



ATTENTION AUX MITRAILLEUSES !


RENDEZ-VOUS SANS TARDER AU BUNKER SUR LA DROITE CAR LES RENFORTS ARRIVENT PAR VAGUES INCESSANTES.

dra s'accroupir pour sauter sur la caisse la plus élevée). Avancez le long de ce tapis en courant et faites sauter au passage les deux bidons dès que possible.
Tuez le militaire en faction de l'autre côté, avancez sur la passerelle et sautez sur la droite, au-dessus du faisceau rouge, puis sautez ensuite au-dessus du faisceau vert et avancez prudemment à gauche, car les militaires s'y bousculent. Montez sur les passerelles pour atteindre un couloir (il y a une borne de soins en haut) que vous suivrez pour découvrir une autre salle grouillant de militaires. Suivez la passerelle pour arriver en bas et appelez l'élévateur qui se trouve dans un des coins en appuyant sur le bouton à sa droite (il y a une borne de soins à sa gauche). Appuyez sur le bouton à l'intérieur pour monter et préparez-vous à l'action.


PAS FACILE D'ARRIVER SUR CETTE ÉCHELLE.

Tournez-vous tout de suite à gauche et tuez les soldats à l'extérieur, puis courez dès que ça se calme et entrez dans le bunker, au milieu de la cour sur la gauche. Descendez l'échelle et allez à gauche. Faites le plein sur les bornes et ouvrez la porte juste à côté. Dès lors, agissez rapidement : placez-vous à gauche et tombez sur la plate-forme en dessous puis laissez-vous tomber sur l'échelle qui se trouve au-dessus des débris de l'explosion. Tombez encore à l'étage en dessous et sortez vite par le couloir. Au bout du couloir, sautez sur la margelle qui se trouve à gauche du ventilateur. Vous pouvez passer par le conduit qui mène à deux salles où se trouvent des munitions mais il faut ensuite descendre l'échelle dans le coin en prenant garde de ne pas être happé par le ventilo (il est plus prudent de marcher). Empruntez le conduit suivant, montez l'échelle et arrêtez-vous à la première passerelle pour emprunter le conduit qui mène à une salle de contrôle.



«We've got hostiles» (30.10)

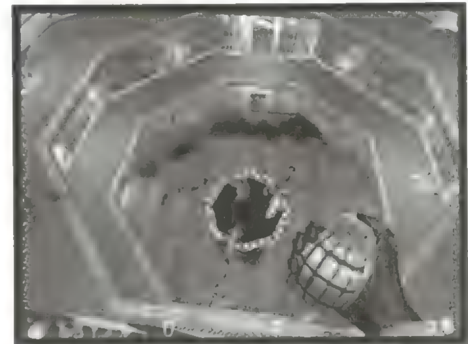
Appuyez sur le bouton à droite, sortez et prenez le couloir en face. Suivez-le jusqu'aux barricades et utilisez le pied-de-biche pour les détruire (cela prendra du temps). Avancez ensuite jusqu'à une grande salle et montez la rampe à droite. Actionnez le levier sur le panneau de contrôle, tuez la créature dans la pièce qui se trouve à droite, afin d'y récupérer des munitions. Sortez de la pièce et descendez par l'échelle. Montez sur l'élévateur et appuyez sur le bouton pour descendre. Suivez le trottoir à droite des rails (ou prenez le train) pour arriver à un bassin de produits radioactifs : sautez en diagonale sur le trottoir à droite de la piscine puis allez au bout, en vous baissant pour passer sous les tuyaux. Utilisez l'échelle qui se trouve sur la plate-forme, de l'autre côté de la piscine, pour monter sur le gros tuyau, et avancez jusqu'à la trappe ouverte afin de vous introduire dans le tuyau. Avancez jusqu'à une grille et sautez hors du tuyau par la trappe ouverte au-dessus de vous (c'est un peu difficile : regardez bien vers le haut et placez-vous au bord du tuyau, à l'endroit où il remonte un peu). Montez sur l'échelle afin de revenir sur le tuyau que vous avez eu tant de mal à quitter et sautez de celui-ci sur l'autre tuyau. Au bout, sautez sur la plate-forme. Avancez dans le couloir jusqu'à une salle d'un beau vert radioactif.
Sautez sur le tuyau central et avancez jusqu'à ce que vous puissiez sauter sur le tuyau en pente. Allez sur l'élévateur à gauche et appuyez sur le bouton pour monter (les plus adroits d'entre vous pourront d'abord faire le tour de la salle, en montant sur la paroi inclinée à droite, afin d'aller prendre des recharges).


IL FAUT SAUTER SUR LE TROTTOIR À DROITE DE LA PISCINE.


À UNE SECONDE PRÈS, VOUS Y PASSEZ AUSSI !

L'HYDRE DE HAINE

Vous arrivez en haut du puits : allez au bout du couloir et suivez la passerelle afin de parvenir au silo. Ouvrez la porte en manœuvrant le levier à gauche et entrez. Ouvrez la porte suivante en actionnant aussi le levier et entrez prudemment dans la salle de contrôle. Attendez que le savant soit emporté par le monstre tentaculaire pour passer. Suivez le couloir jusqu'à l'échelle. Grimpez et entrez dans la pièce suivante. Prenez les grenades sur les caisses puis avancez-vous vers la porte d'où surgit le monstre aux trois tentacules. Ce monstre «invulnérable» est aveugle et il ne vous repérera qu'au bruit, ce qui veut dire que si vous marchez accroupi, vous passerez inaperçu. Malheureusement, il vous entendra quand vous utiliserez les échelles, c'est pourquoi il faudra d'abord l'étourdir avec des grenades.
Bon, c'est parti : lancez une grenade au milieu des trois tentacules, attendez qu'elle explose, passez la porte et sautez à gauche sur la passerelle en dessous. Lancez une grenade sur les caisses près de l'échelle à droite et une autre sur le monstre qui reprend ses esprits (**remarque :** *les grenades feront toujours plus d'effet si elles arrivent au centre des trois tentacules et si vous en lancez deux à la suite*). Foncez pour descendre l'échelle que vous avez dégagée puis allez à droite pour passer par la porte à demi barricadée.


TIENS, CADEAU !

Avancez dans le couloir jusqu'à la porte et passez-la après avoir actionné le levier. Passez la passerelle et suivez le couloir jusqu'à une échelle : faites le ménage en vous tenant à mi-hauteur de l'échelle puis descendez complètement et cassez la grille (ne vous placez pas directement au centre de la grille, car la chute serait mortelle dès lors qu'elle sera détruite) pour descendre la grande échelle. Retournez-vous et marchez sur le tuyau jusqu'à l'endroit où il se divise en deux.



Blast pit (00:24)

Marchez sur le tuyau qui part à gauche jusqu'à une échelle : utilisez-la pour monter puis cassez la grille en haut. Prenez les grenades dans la première salle à gauche, ouvrez la porte du fond en activant le boîtier de contrôle à côté. Avancez dans la grande salle et descendez la première échelle puis la seconde. Allez au bout de la passerelle et préparez-vous à être rapide : appuyez sur le bouton, faites demi-tour et courez grimper à l'échelle





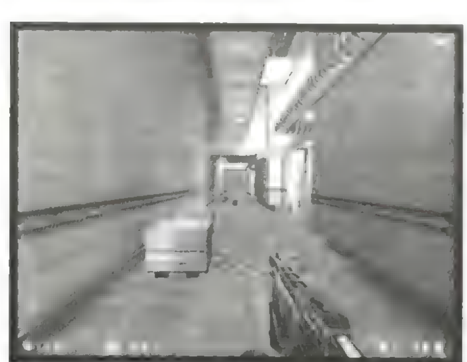
AH, LES VOILÀ ENFIN, CES DEUX CONTRÔLES !

avant que le ventilo ne tourne à pleine vitesse. Attendez que celui-ci tourne à fond pour vous jeter dessus : le souffle d'air vous propulsera au plafond. Utilisez le pied-de-biche pour défoncer les planches de bois au-dessus de votre tête puis détruisez la grille sur le côté pour sortir de cette soufflerie. Suivez ensuite les conduits en ouvrant des passages au pied-de-biche jusqu'à ce que vous trouviez une échelle. Descendez et entrez dans la salle de contrôle. Après avoir fait le ménage, actionnez le bouton de l'oxygène («Oxy on») et le bouton du fuel («Fuel on»). Vous pouvez voir sur les témoins des tuyaux l'arrivée des deux liquides.



Blast pit (02:11)

Utilisez l'échelle suivante pour monter, ouvrez la porte en actionnant le boîtier à droite et partez en suivant le couloir de droite. Repassez la passerelle (ou marchez sur le tuyau si celle-ci a été détruite), passez la porte après avoir actionné son levier et revenez près de la porte qui donne sur le monstre tentaculaire. Lancez une grenade puis une deuxième quelques secondes plus tard, descendez l'échelle de gauche et passez la porte. Avancez jusqu'à la passerelle détruite et faites un saut (difficile) pour arriver de l'autre côté. Attention à la passerelle suivante : passez-la rapidement avant qu'elle ne soit détruite (ou vous devrez faire un autre saut difficile), sautez puis passez la porte suivante en actionnant le levier. Traversez la passerelle et marchez dans les couloirs (remarquez la flaque d'eau) jusqu'à une grande salle où se trouve une borne de soins, près de caisses grises. Poussez ces caisses grises vers la flaque d'eau qu'on vient de voir afin d'en faire un pont (qui servira plus tard) puis avancez sur la passerelle qui donne sur le vide dans la salle où se trouvaient les caisses et appelez l'élévateur en appuyant sur le bouton (il met du temps à venir). Entrez dans l'élévateur et actionnez-le en appuyant sur son bouton. Lorsqu'il tombe en panne, sautez rapidement sur le rebord de l'ascenseur du côté de l'échelle qui longe la cage puis sur cette échelle (encore un saut difficile). Descendez l'échelle jusqu'au tuyau en dessous et de là, sautez dans la salle suivante.


PRÉPAREZ VOTRE RETOUR AVEC CES CAISSES.


DE CE REBORD, VOUS POURREZ REVENIR SANS VOUS BLESSER.

Avancez dans le couloir en sautant par-dessus les flaques radioactives (il y a une borne de soins près des premiers compteurs que vous verrez) pour arriver sur une passerelle où se trouve un boîtier : activez-le pour faire tourner la passerelle. Montez ensuite et observez le mouvement de la seconde passerelle «folle» : vous devez monter l'une des deux échelles sur les côtés sans qu'elle ne vous écrase. Une fois en haut de l'une des deux échelles, sautez sur le conduit allant vers la machine au centre, et activez le premier bouton. Sautez sur le sommet de la machine et allez sur la conduite de l'autre côté pour activer le second bouton. Redescendez ensuite rapidement en utilisant les échelles pour revenir au niveau de la passerelle folle puis à la première passerelle et actionnez son boîtier afin de pouvoir repartir.
Revenez à la longue échelle de la cage d'ascenseur et montez presque tout en haut mais pas tout à fait : décalez-vous à droite pour arriver sur le petit rebord qui entoure le pilier à droite de l'échelle. Faites le tour de ce rebord et laissez-vous tranquillement tomber dans la salle où se trouve la borne de soins. Avancez jusqu'à la flaque d'eau, qui est à présent fortement électrifiée, et passez en toute sécurité sur les caisses que vous avez installées auparavant. Revenez alors jusqu'à la porte qui donne sur le monstre tentaculaire (il faudra faire deux sauts difficiles pour revenir, car les deux passerelles sont désormais détruites). Lancez une grenade sur le monstre et montez d'un étage puis répétez l'opération jusqu'à ce que vous reveniez à la petite salle tout en haut, où se trouvent les grenades (refaites le plein de grenades par la même occasion). Remarque : si vous trouvez cela plus facile, vous pouvez aussi lancer trois ou quatre grenades sur le monstre puis remonter rapidement toutes les échelles d'un seul trait.
Revenez alors dans la salle où le savant avait été surpris par le monstre et actionnez le bouton «Test fire» pour vous débarrasser de ce dernier (ouf !). Revenez alors sur vos pas en utilisant de nouveau les échelles pour descendre près du trou d'où provenaient les tentacules. Jetez-vous sur l'échelle qui descend dans le trou puis laissez-vous glisser dans le tunnel afin de tomber dans un puits (attention, faites une sauvegarde, car vous avez toute chance de faire une mauvaise chute et de vous tuer : mieux vaut faire un saut au dernier coude du tunnel pour bien tomber dans le puits).

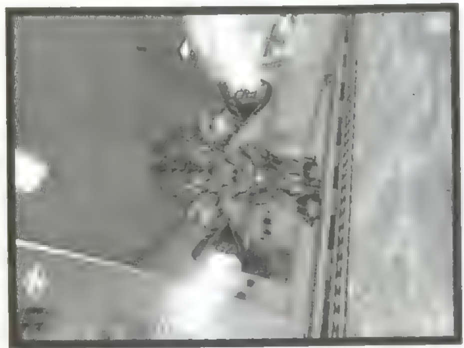
APPELEZ-MOI HARRY

Remontez à la surface et hissez-vous sur le rebord : vous devez récupérer un Magnum près du cadavre du garde et des munitions un peu plus loin (utilisez la lampe pour les trouver). Replongez dans l'eau, passez par l'un des deux trous puis allez sur l'un des côtés pour revenir à la surface (un seul s'ouvre à l'air libre). Descendez l'échelle pour trouver deux bornes dont vous aurez sûrement besoin puis remontez à l'échelle jusqu'en haut et sautez au-dessus de la rambarde sur le tuyau. Avancez afin de pouvoir tomber sur l'autre tuyau. Suivez ce tuyau jusqu'à ce qu'il passe sous un mur et laissez-vous tomber sur le tuyau juste à droite. Suivez ce tuyau jusqu'à ce qu'il rejoigne un gros tuyau perpendiculaire : montez sur ce dernier et tournez au maximum la valve qui se trouve à gauche. Pénétrez alors dans le tuyau par la trappe à côté de la valve et sautez au-dessus du trou.


VOTRE PREMIER MAGNUM.

Faites une sauvegarde puis marchez lentement dans le tuyau. Lorsque vous arrivez à une section de tuyau dont la couleur diffère, avancez à peine et reculez aussitôt : le tuyau va s'écrouler. Faites une sauvegarde et sautez sur la poutre derrière les débris à gauche. Allez à droite jusqu'à l'extrémité de la poutre et retournez-vous. Laissez-vous


SAUTEZ SUR LA POUTRE DERRIÈRE LES DÉBRIS À GAUCHE.


VOILÀ CE QUI ARRIVE AUX COURAGEUX !

tomber sur le tuyau effondré puis écartez-vous tout de suite à droite pour vous retrouver à l'étage en dessous. Avancez alors sur le sol qui se trouve devant le tuyau pour vous retrouver en bas sans avoir perdu un seul point de vie (la chute vous coûterait de 50 à 90 points de vie si vous restiez dans le tuyau à l'instant où il s'effondre). Suivez ensuite le couloir jusqu'à une salle d'aiguillage où deux militaires affrontent un nouveau monstre. Ne soyez pas héroïque : laissez-les mourir et traversez dare-dare la salle pour prendre le couloir juste en face (on s'occupera du monstre «invulnérable» plus tard).



Power up



FIN DU CAUCHEMAR.

À l'intersection, tuez les créatures dans le couloir de droite puis avancez dans celui de gauche en prenant garde au tube enflammé (passez à gauche). Lorsque vous arrivez à la passerelle, elle s'écroule : tuez les bestioles en bas avant de vous laisser tomber. Suivez le couloir jusqu'à une valve : tournez-la à fond pour ouvrir la porte. Entrez dans la salle et montez les échelles mais attention aux soldats et à la mitrailleuse automatique (une grenade la fera taire). Suivez le couloir qui part vers la droite jusqu'à ce que vous voyez des caisses explosives : préparez-vous à affronter à nouveau une multitude de soldats. Montez l'escalier derrière les sacs de sable et visitez toute la zone (il y a de nombreuses caisses, une borne de soins à l'entrée et une borne d'armure dans la partie gauche). Activez ensuite l'élévateur qui se trouve dans la partie gauche, en appuyant sur le bouton rouge, puis placez-vous rapidement près de la cage de l'élévateur et détruisez les bombes à faisceau vert que vous apercevez en bas de la cage. Appuyez de nouveau sur le bouton rouge et placez-vous rapidement sur l'élévateur afin de descendre. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle plus ou moins circulaire. Prenez le couloir qui en part à gauche pour atteindre un escalier en colimaçon. Descendez tout en bas de l'escalier puis allez au bout de la salle de maintenance et détruisez les caisses afin de débloquer les pompes. Remontez alors d'un étage et allez au bout de la salle pour arriver au générateur. Passez à côté des éclairs électriques et activez le bouton à gauche des cadrans pour remettre l'appareil en route. Revenez à l'escalier en prenant garde aux éclairs électriques (il y a une borne de soins juste à côté si nécessaire), allez à l'ascenseur et éliminez les soldats qui descendent. Prenez l'ascenseur pour remonter (le bouton est sur le mur) et faites le chemin en sens inverse, jusqu'à l'endroit où la passerelle s'était effondrée. Montez l'échelle, placez-vous face à l'autre bout de la passerelle et sautez de l'autre côté. Sauvegardez puis revenez près du seuil de la salle d'aiguillage où la créature géante combattait les deux soldats. Avancez et prenez le couloir qui se trouve tout de suite sur votre gauche (attention à ne pas vous faire toucher par la créature) : la créature doit vous suivre (dans le cas contraire, il faudra l'attirer en lui tirant dessus ou en lui passant devant à toute allure car elle est très dangereuse). Une fois au bout du tunnel, montez le petit escalier à gauche de la rambarde et actionnez le levier qui se trouve à droite pour griller ce monstre de cauchemar dans un déluge d'éclairs. Comme vous ne pouvez pas couper le courant, revenez à la salle d'aiguillage en empruntant le couloir qui se trouve à côté. Allez alors sur le chariot électrique se trouvant dans le grand tunnel de gauche (attention à ne pas marcher sur les rails électrifiés) et faites-le avancer jusqu'à l'aiguillage (il faut utiliser le chariot comme une porte puis appuyer sur les touches pour avancer ou reculer. Il faut appuyer de nouveau sur la touche utilisée pour arrêter de le contrôler).



CES CAISSES BLOQUENT LA POMPE.

ET UN PETIT TRAIN...

Retournez alors à la passerelle effondrée, laissez-vous tomber et remontez l'échelle. Cassez les caisses et les planches pour ouvrir la porte derrière (attention à ne pas vous faire écraser par les portes quand elles s'ouvriront) et entrez dans le poste d'aiguillage. Réparez votre armure sur la borne, prenez le Magnum et les différentes munitions et surtout, actionnez le levier sous la fenêtre pour faire tourner l'aiguillage.

Retournez alors au chariot et faites-le avancer : après avoir détruit le barrage de pierres, le chariot sera arrêté par une barrière et l'un des hommes de la sécurité vous dira ce qu'on attend de vous. Descendez du chariot et levez la barrière en actionnant le levier se trouvant près du garde. Remontez sur le chariot et faites-le avancer (attention aux tentacules des monstres au plafond) sur l'élévateur afin de descendre.



On a rail (00:25)

Une fois au milieu de l'eau, faites de nouveau avancer le chariot pour une longue balade (vous passerez au milieu d'un échafaudage et vous devrez vous accroupir pour ne pas être électrocuté par un câble pendant du plafond) qui vous mènera à une intersection de rails où se trouvent pas mal de monstres. Tuez-les et sautez sur le trottoir à droite des rails qui partent vers la gauche. Lancez une grenade par la fenêtre au-dessus de vous pour détruire la mitrailleuse automatique puis remontez sur le chariot et



LE CHANGEMENT D'AIGUILLAGE.

DÉGONFLÉ

Redescendez l'escalier, sautez les caisses (il faut encore s'accroupir) puis suivez le couloir pour arriver à deux rails parallèles. Montez sur le chariot qui se trouve au fond à gauche et faites-le avancer jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'une intersection avec une barrière. Stoppez tout car vous êtes placé devant une alternative. Soit vous voulez continuer en chariot, et il vous faudra alors affronter les militaires se trouvant dans la salle à droite, afin d'actionner le levier de la barrière située près de la mitrailleuse, dans un bunker (éliminez la mitrailleuse en plaçant un tir adroit au lance-grenades pour tuer le servant). Soit vous continuez à pied en passant à côté de la barrière. Je choisirai cette seconde option car c'est de



L'ASCENSEUR EST PIÉGÉ.

faites machine arrière pour arriver près d'un quai où se trouvent d'autres monstres. Stoppez le chariot, sautez sur le quai, montez l'escalier et allez au bout afin d'actionner le levier rouge qui déplacera la grue hors du passage des rails. Revenez sur le chariot et cette fois-ci, mettez en avant toutes pour revenir un peu avant l'intersection. Tirez sur l'aiguillage (la grosse flèche jaune) qui se trouve fixé au mur de gauche, juste avant l'intersection, pour faire un changement d'aiguillage, et remettez le chariot en route pour partir sur les rails qui vont à gauche. Après être monté tout en haut (attention aux nombreux militaires), descendez du chariot par la droite, prenez le premier couloir sur la droite et descendez l'échelle afin de récupérer des munitions et pour vous soigner sur la borne de soins. Grimpez ensuite à l'échelle, mais ne remontez pas sur le chariot. Suivez au contraire le trottoir de droite et attendez que les bruits de fusillade s'estompent pour avancer afin de tuer les survivants. Montez l'escalier qui se trouve derrière la mitrailleuse en prenant garde aux militaires. Avancez dans le couloir en visitant la pièce à gauche et la réserve à droite (des munitions dans les caisses). Allez jusqu'à l'escalier (attendez encore la fin des fusillades) puis descendez et détruisez la caisse qui se trouve sous l'escalier pour découvrir une grille. Détruisez la grille pour descendre afin de prendre des munitions puis revenez à l'escalier. Allez à droite et suivez les rails jusqu'à une voie sans issue (attention aux militaires à gauche). Approchez-vous de l'entrée du couloir à gauche et attendez la fin de la fusillade pour avancer. Entrez dans le couloir à droite pour vous soigner sur la borne de soins derrière les caisses puis revenez et entrez dans la pièce barricadée en face pour prendre des munitions. Sauvegardez et avancez dans le couloir jusqu'aux caisses mais attention, il y a un bunker avec un soldat manipulant une mitrailleuse. Le mieux, c'est de sauter rapidement au-dessus des rails et de vous poster à côté de la mitrailleuse et de lui tirer dessus au pistolet à travers l'ouverture pour le tuer.



On a rail (02:55)

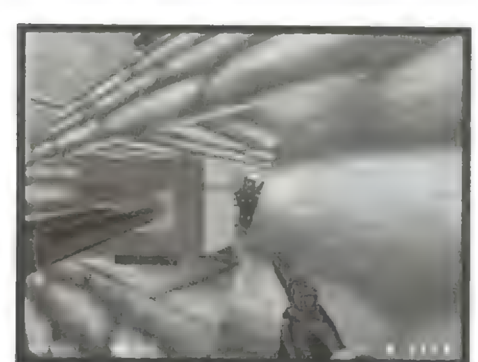
Dirigez-vous ensuite vers la droite, ouvrez la porte rouge coupe-feu au bout des rails, reculez pour faire sauter les bombes à faisceaux. Passez alors la porte coupe-feu, descendez l'échelle et passez la porte coupe-feu suivante. Faites le tour du poste à droite pour trouver une borne de recharge d'armure (il y a des munitions dans la caisse qui se trouve dans le poste). Montez sur le chariot et faitez-le avancer en vous baissant pour ne pas toucher les faisceaux rouges. Arrêtez-vous au premier quai sur la gauche et visitez la pièce pour obtenir des munitions (attention à la bestiole au plafond, au fond à droite). Revenez sur le chariot et avancez en vous baissant quand vous verrez des roquettes s'avancer dans votre direction : tuez le soldat quand le chariot passera à côté puis ralentissez le chariot et faites sauter la bombe à faisceaux dans le virage suivant avant de passer.
Arrêtez-vous près du quai à droite, tuez les monstres, soignez-vous sur la borne de soins à gauche et avancez tout droit jusqu'aux caisses qui bloquent l'escalier. Faites sauter les bombes à faisceaux se trouvant derrière ces caisses puis sautez sur les caisses (il faut s'accroupir tout de suite après les sauts pour passer), montez l'escalier, soignez-vous sur la borne d'armure et activez le levier qui se trouve sur le panneau de contrôle.

loin la plus simple : passez donc la barrière à pied et avancez sur le trottoir jusqu'à ce que vous voyiez un ascenseur sur votre droite. Prenez les détonateurs dans les caisses à droite et placez-en un dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton pour le faire monter et attendez qu'il soit en haut pour faire sauter la bombe. Prenez l'autre détonateur qui se trouve au fond de la cage d'ascenseur puis remontez, rappelez l'ascenseur et utilisez-le maintenant pour monter en toute sécurité.
Prenez ensuite l'échelle pour arriver à de nouveaux rails en haut : suivez-le en dépassant les éclairs électriques quand ils s'arrêtent et détruisez de loin les bombes à faisceaux dans le premier tournant. Avancez en vous accroupissant pour passer sous les caisses qui défilent et passez à côté de la barrière : le couloir va monter et arriver à une intersection. Allez à droite puis à gauche à l'intersection suivante.



On a rail (01:43)

Lorsque vous arrivez au bout du rail, descendez l'échelle qui se trouve à droite mais n'allez pas tout en bas : faites d'abord sauter les bombes à faisceaux qui vous attendent en bas puis tournez le dos à l'échelle et sautez droit devant vous pour tomber sans toucher le faisceau rouge en bas (ainsi, les mitrailleuses resteront inactives). Soignez-vous sur la borne dans le poste en face (attention aux monstres sur les côtés) puis suivez les rails pour arriver à un autre bunker avec une mitrailleuse : passez en courant pour éviter ses tirs et suivez le couloir sur la droite pour gagner l'air libre. Sautez au-dessus des rails et ouvrez la porte coupe-feu rouge en face en activant le boîtier à gauche. Ouvrez la porte coupe-feu suivante en actionnant le second boîtier. Tuez les soldats à droite, prenez les recharges à gauche et passez la porte coupe-feu à droite pour entrer dans une salle piégée. Tirez la petite caisse qui se trouve à droite de l'escalier et poussez la grande caisse à la place, en la mettant entre les deuxième et troisième faisceaux. Montez l'escalier en vous accroupissant jusqu'au troisième faisceau rouge. Montez alors sur la rambarde de l'escalier puis sautez sur la grande caisse que vous venez de placer et sautez enfin au-dessus du troisième faisceau pour atterrir en haut de l'escalier. Passez la porte et allez à droite pour vous soigner sur la borne et parler aux scientifiques s'ils sont encore en vie (ce sont eux qui peuvent vous ouvrir la porte de la salle de lancement si celle-ci est fermée) puis suivez l'autre couloir pour arriver dans la salle de lancement.



PAS FACILE D'ÉLIMINER LES SOLDATS À L'ABRI DANS LES BUNKERS.



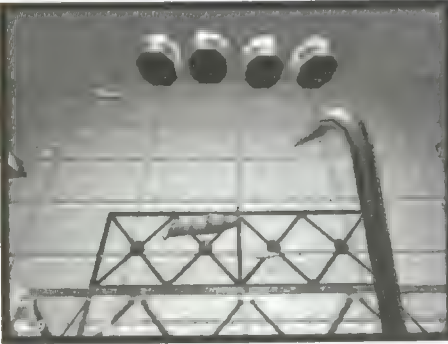
BON SANG, LES ROQUETTES MAINTENANT !


PASSEZ LES FAISCEAUX GRÂCE À LA CAISSE.

Appuyez sur le bouton rouge près des fenêtres pour faire partir le missile puis repassez par la salle piégée (le retour est plus facile : il suffit de passer tout de suite au-dessus de la rambarde à gauche), repassez les grandes portes coupe-feu pour revenir aux rails et allez à gauche. Descendez l'échelle qui se trouve sur la gauche puis montez sur le chariot rouge et mettez-le en route pour avancer à fond, accroupissez-vous et attendez que le chariot tombe à l'eau.

LA PÊCHE AU GROS

Donnez un coup de pied-de-biche sur le cadenas qui ferme la cage où se trouvent les quatre bidons au fond de l'eau, puis remontez à la surface et montez sur ces bidons. Sautez ensuite vers l'ouverture qui baigne dans une lumière rouge, suivez le couloir, montez l'escalier, soignez-vous sur la borne de soins et avancez jusqu'à la passerelle qui donne au-dessus de l'eau. Sautez dans l'eau dans la partie droite de la salle, prenez une grande bouffée d'oxygène, sauvegardez et plongez.


LES BIDONS FERONT UNE PARFAITE PASSERELLE.

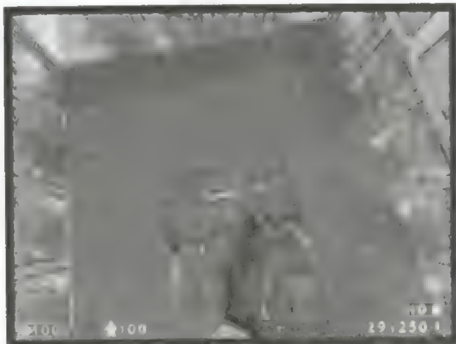


apprehension (05:44)

Nagez sans vous attarder dans le couloir, passez les éboulements et la poutre en vous «accroupissant» (ne vous souciez pas de la porte que vous verrez à droite) et reprenez votre souffle en vous collant au plafond du couloir où se trouvent une fenêtre grillagée et une porte défoncée. Replongez pour remarquer une grille sur le sol du couloir, à droite de la fenêtre grillagée : défoncez-la pour passer et prenez le tunnel à droite, puis remontez par l'ouverture située au-dessus de la grande fissure.

Prenez les nombreuses munitions qui se trouvent dans cette salle, reprenez votre souffle en vous collant au plafond de cette même pièce puis parcourez le chemin inverse jusqu'à ce vous repassiez la grille. Prenez alors le couloir qui se trouve en face de la porte défoncée pour rejoindre la surface.

Suivez le couloir pour tomber sur une autre salle inondée avec une cage suspendue en son centre. Faites le tour de la salle (attention aux créatures au plafond) et prenez le couloir en face pour arriver à une salle de contrôle où se trouvent deux bornes régénératrices. Montez sur la poutre qui va jusqu'à la cage et tombez à l'intérieur pour prendre l'arbalète. Attendez que le savant fasse tomber la cage dans l'eau et tuez le monstre marin avec votre arbalète puis sortez de la cage par l'ouverture supérieure et reprenez de l'air à la surface. Replongez sous l'eau et tournez suffisamment longtemps la valve qui se trouve près de la porte rouillée au fond de l'eau pour ouvrir la porte : passez rapidement cette porte rouillée avant qu'elle ne redescende et nagez jusqu'à la surface.


FAITES-VOUS METTRE EN CAGE.

Suivez les couloirs et montez les escaliers pour arriver dans une salle peuplée de monstres. Descendez la rampe et avancez pour gagner une autre salle inondée. Marchez sur la rampe et sautez si nécessaire pour arriver près d'une grille où grésille un câble électrique (si vous tombez à l'eau, il y a une échelle dans un coin pour revenir sur la passerelle).

Sautez à travers la grille par l'ouverture de droite (celle dépourvue de câble électrique) puis suivez le couloir pour atteindre une échelle afin de remonter. Prenez le couloir à droite et montez l'échelle pour gagner un poste de commande. Vous pouvez aller faire un tour dans le couloir en

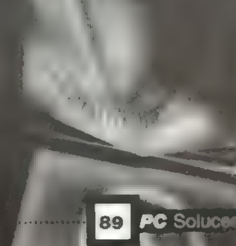

LES PISTONNÉS FINISSENT MAL, EN GÉNÉRAL.

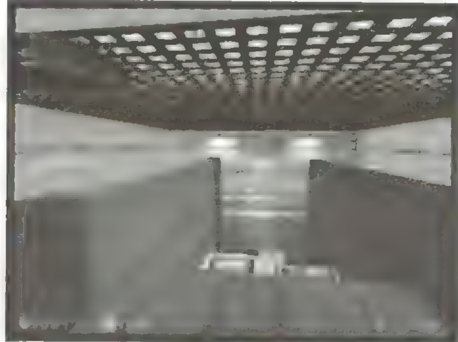
face afin de trouver pas mal de munitions dans une salle mais revenez ensuite sur cette passerelle. Vous avez maintenant deux options possibles selon que vous préférez la méthode facile ou la difficile. Si vous voulez vous simplifier la vie, poussez la caisse grise dans le vide par l'ouverture dans la rambarde (cette caisse n'est peut-être pas là si vous avez choisi un niveau de difficulté élevé au début du jeu). Redescendez ensuite et poussez cette caisse jusqu'au fond de la salle. Montez dessus et détruisez la caisse marron près de l'échelle. Sautez alors sur les caisses kaki (il faut sauter et s'accroupir tout de suite après pour y arriver) puis accrochez-vous à l'échelle et montez : vous voilà de l'autre côté.

Si vous optez pour la difficulté, mettez en branle les pistons en appuyant sur le bouton rouge du panneau de contrôle. Sautez alors de piston en piston afin d'atteindre l'autre côté. C'est plus dur mais pas irréalisable, si vous prenez votre temps avant chaque saut (il faut attendre que le piston où l'on se trouve soit au plus haut avant de sauter sur le piston suivant, sans se faire écraser bien sûr). Dans les deux cas, une fois de l'autre côté, suivez le couloir qui débouche dans la salle des ordinateurs (où se trouve une borne d'armure). Passez la porte ouverte et ouvrez la suivante en appuyant sur les boutons à droite de celle-ci. Traversez vite les salles réfrigérées pour ne pas perdre trop de points de vie à cause du froid et descendez l'échelle qui se trouve derrière les derniers silos. Descendez l'échelle suivante et allez jusqu'à l'élévateur. Montez en appuyant sur le bouton mural.

PASSAGE À VIDE... ORDURES

En haut, un garde essaye de vous prévenir mais il se fait buter : c'est mauvais signe car voilà les soldats d'élite. Il sont très rapides et il semble même qu'ils évitent les balles. Le mieux est de les buter au lance-grenades dans un endroit clos. Pour cela, avancez jusqu'à la grande salle pleine de caisses et prenez le couloir tout de suite à droite. Entrez dans la première salle que vous verrez et attendez qu'ils arrivent pour les avoir sans soucis. Soignez-vous ensuite sur la borne de soins, et retournez dans la grande salle. Soignez-vous sur les deux autres bornes (dont une pour l'armure) qui se trouvent sur l'un des côtés puis montez sur la passerelle qui mène à la plate-forme au centre de la pièce. Actionnez le levier pour qu'il soit à fond à gauche. Redescendez de la plate-forme et prenez l'un des deux couloirs, marqué «Surface Access» : avancez jusqu'au bout afin d'être capturé et de perdre toutes vos armes.





D'ICI, VOUS NE CRAIGNEZ RIEN.



Apprehension (00:04)

Sauvegardez puis agissez vite : vous devez monter sur les caisses qui forment comme un escalier pour atteindre le rebord au sommet avant d'être broyé (genre «Star-wars»). Attendez que le broyeur soit arrêté pour marcher dessus afin d'atteindre le rebord de l'autre côté. Prenez le pied-de-biche, descendez l'échelle à côté, cassez la grille au sol et tombez dans le conduit.

Suivez-le pour arriver à une rivière. Allez à droite jusqu'au silo. Actionnez la valve à droite du silo puis montez tout de suite l'échelle qui mène au sommet du silo et sautez dans ce silo. Une fois en bas, introduisez-vous dans le conduit et crapahutez jusqu'à une grille. Cassez-la pour entrer dans l'une des salles de retraitement des déchets. Suivez le garde dans le couloir afin de prendre son arme quand il se fera tuer (laissez-vous piéger par les créatures au plafond et regardez en l'air afin de les tuer à coups de pied-de-biche). Revenez dans la salle précédente et montez l'échelle de la cuve. Traversez la cuve en sautant sur les déchets et introduisez-vous dans le conduit de l'autre côté. Avancez jusqu'à ce que vous accédiez à une salle avec plusieurs cuves où s'activent des pistons. Vous devez en deux sauts rapides passer sur les cuves en face de vous pour atteindre le conduit sur le mur en face (attendez que les pistons soient un peu au-dessus des cuves pour faire une série de sauts). Si vous tombez, il y a deux couloirs dont l'un vous ramènera à la cuve du début. Si vous avez réussi à entrer dans le conduit, vous devez arriver dans un couloir illuminé de rouge : montez l'échelle et retournez-vous. Marchez sur le tube de gauche (l'autre va s'effondrer), suivez-le puis sautez sur celui d'à côté quand vous serez bloqué. Accroupissez-vous ensuite et continuez de marcher pour arriver à une autre cuve où tournent deux agitateurs mécaniques. Sautez dessus pour atteindre le conduit qui se trouve au bout de la cuve (si vous loupez votre saut, vous pouvez quand même atteindre ce conduit mais le liquide vert fera quelques dégâts). Le conduit vous mène dans une salle où se trouve un grand tapis roulant : tombez dans la salle pour récupérer les munitions dans les caisses puis allez sur le grand tapis roulant qui vous fera tomber dans un bassin. Nagez dans le grand tunnel inondé et remontez sur le côté dans la salle suivante. Marchez jusqu'à la salle suivante et replongez dans l'eau pour continuer (bien sûr, n'allez pas du côté du broyeur). Nagez à gauche dans la salle qui suit, passez en dessous du grand broyeur (il ne vous touche pas si vous passez très bas) et remontez tout de suite par l'ouverture qui se trouve dans l'enclave à droite. Montez l'escalier pour vous soigner sur la borne puis retournez dans l'eau et suivez le courant qui vous mène à une salle où se trouvent trois tapis roulants. Montez sur le rebord à droite des tapis roulants et allez à gauche pour mettre en position haute le levier central sur l'appareil de contrôle. Retournez-vous et entrez dans le poste de surveillance (il devrait y avoir le Magnum par terre). Postez-vous face à la fenêtre qui donne sur les tapis roulants et sauvegardez. Attendez que les pistons au-dessus du tapis roulant central soient en position haute pour appuyer sur le bouton vert puis précipitez-vous dans la salle, plongez dans l'eau, sautez sur le tapis roulant central et courez pour passer avant que les pistons ne se remettent en route. Laissez-vous emporter et tombez sur le tapis roulant suivant.



METTEZ LE LEVIER CENTRAL EN POSITION HAUTE.

SUR LES TAPIS ROULANTS



Residue processing

Passez la série de pistons suivants (il suffit de se coller à un piston et de courir pour passer quand il remonte) puis sautez sur le premier tapis roulant que vous verrez sur votre droite. Suivez alors les tapis roulants en sautant à chaque fois sur le premier que vous verrez (vous passerez à un moment donné par un four qui fera seulement quelques petits dégâts si vous courez) jusqu'à ce que vous arriviez au-dessus de deux autres tapis roulants.

Sautez sur le premier des deux (celui qui va vers la gauche) et marchez à contresens pour vous écarter de la bombe à faisceaux se trouvant sur le trajet du tapis. Faites-la alors sauter avec une balle de pistolet ou en plaçant une bombe télécommandée sur le tapis pour la faire



PLUTÔT DÉGOÛTANTE, CETTE CUVE !



PRÉPAREZ LE TERRAIN.

exploser au passage (la première méthode étant préférable). Avancez alors lentement sur le tapis jusqu'au coude qui part à droite. Lancez une bombe télécommandée sur le tapis roulant et reculez-vous puis déclenchez la bombe une ou deux secondes après, pour faire sauter la bombe à faisceaux qui se trouve juste après le tournant. Marchez alors sur le tapis roulant pour gagner la salle des rouleaux compresseurs.
Sautez d'un tapis roulant à l'autre pour éviter les rouleaux afin de gagner l'autre côté de la salle et avancez. Attendez dans la salle suivante que la lame coupante s'ouvre à moitié pour passer dans le trou et marchez sur le tapis jusqu'à ce que vous puissiez sauter à l'échelle qui se trouve devant vous. Montez, suivez le couloir, grimpez l'échelle suivante, cassez la grille au-dessus de vous et lancez une bombe télécommandée, s'il vous en reste une, pour faire le ménage (sinon, ce sera plus difficile) avant de monter. Soignez-vous sur la borne et suivez le couloir. Détruisez le bouton de contrôle qui se trouve en face de la cage de verre et tuez le monstre qui sera libéré. Allez dans la pièce d'à côté et entrez dans le poste de contrôle. Activez le laser en appuyant sur le bouton : attendez que la porte s'ouvre et tuez le militaire afin de prendre sa mitrailleuse. Suivez le couloir après avoir parlé au garde, et vous arriverez dans une salle pleine de militaires. Tuez-les tous et prenez le couloir en face. Montez ensuite l'escalier à droite et avancez jusqu'à ce que vous entriez dans un labo.
Actionnez le bouton se trouvant entre les deux grilles à droite et tuez les bestioles afin de récupérer l'arbalète et des «grenades extraterrestres» (remarque : il est préférable de retourner chercher le garde pour qu'il vous ouvre ces grilles, car les combats sont beaucoup plus faciles ainsi, ou bien utilisez le laser pour cramer les bestioles en le mettant en route depuis le poste juste à côté).


LE LASER PRINCIPAL OUVRE UN PASSAGE.

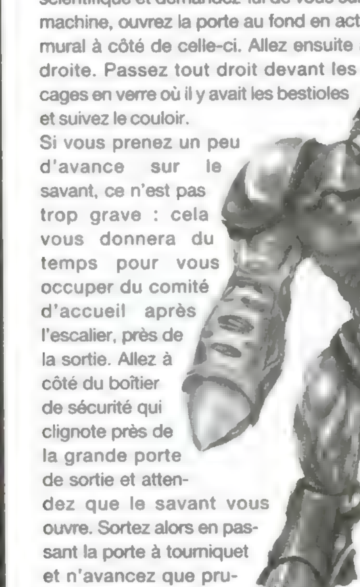


Questionable ethics

Passez la double porte suivante et prenez à droite à l'intersection. Suivez le couloir pour arriver dans une salle d'ordinateur. Tirez sur les bombes à faisceaux à droite de l'entrée puis partez dans le couloir qui se trouve dans le coin au fond à gauche (par rapport à l'entrée). Prenez les bombes à faisceaux près du cadavre et placez-en une à hauteur des pieds dans le couloir, puis suivez le couloir pour accéder à une salle où vous assisterez à une bataille entre les aliens et les soldats. Attendez que ça commence à se calmer (la plupart des survivants devraient venir sauter sur la bombe que vous avez placée dans le couloir) puis retournez dans la salle des ordinateurs.

ET LA LUMIERE FUT

Empruntez alors l'autre couloir, et allez jusqu'à l'intersection. Il y a une salle pleine de caisses où vous pourrez vous soigner sur une borne mais attention, l'une des caisses du fond est piégée (mieux vaut la faire sauter de loin au fusil à pompe). Allez ensuite à droite, puis montez l'escalier à gauche. Attendez en haut que tout le monde s'entre tue puis pénétrez dans la première pièce à droite et actionnez le bouton sur le panneau de contrôle pour mettre en marche le premier faisceau laser. Revenez dans le couloir central (en évitant à tout prix le faisceau) et avancez un peu dans le couloir de gauche pour entendre les voix des scientifiques. Reculez alors et attendez de voir deux explosions avant de vous avancer de nouveau dans ce même couloir pour récupérer une nouvelle arme, le canon laser. Profitez-en aussi pour actionner un second faisceau laser en appuyant sur le bouton du panneau de contrôle. Retournez dans le couloir central et allez dans la pièce au fond à droite afin d'activer le troisième faisceau laser.
Retournez dans le couloir central et suivez celui qui part à droite pour activer le quatrième et dernier faisceau laser. Revenez finalement dans le couloir central et entrez dans la salle qui se trouve juste devant vous. Tirez la caisse grise qui se trouve à gauche de la fenêtre pour la mettre à droite puis actionnez le faisceau laser principal en appuyant sur le gros bouton jaune du panneau de contrôle. Attendez que le faisceau détruise le mur puis coupez-le. Passez alors prudemment le rebord de la fenêtre afin de tomber sur la margelle. Sautez ensuite sur les tuyaux à gauche puis tombez sur la margelle qui se trouve au bout et enfin sur les caisses en bas. Passez la porte, écoutez les scientifiques (soignez-vous aussi sur la borne si nécessaire) puis sauvegardez. Avancez alors dans la pièce où la machine folle s'agite, en évitant bien sûr ses lames tournoyantes, et arrêtez-la en actionnant le panneau de contrôle qui grésille. Retournez chercher un scientifique et demandez-lui de vous suivre. Repassez la machine, ouvrez la porte au fond en activant le panneau mural à côté de celle-ci. Allez ensuite à gauche puis à droite. Passez tout droit devant les cages en verre où il y avait les bestioles et suivez le couloir.
Si vous prenez un peu d'avance sur le savant, ce n'est pas trop grave : cela vous donnera du temps pour vous occuper du comité d'accueil après l'escalier, près de la sortie. Allez à côté du boîtier de sécurité qui clignote près de la grande porte de sortie et attendez que le savant vous ouvre. Sortez alors en passant la porte à tourniquet et n'avancez que prudemment à l'extérieur




AVEC LE GARDE, CELA SERA PLUS FACILE.



LA VALVE QUI OUVRE LES GRILLES DU BARRAGE.

car deux mitrailleuses automatiques se trouvent sur le toit, au-dessus de vous et à droite de la sortie. Allez ensuite dans le tunnel à droite et faites sauter la caisse explosive pour dégager la route. Actionnez le bouton à droite de la grande porte pour passer et tuez les soldats qui se trouvent juste à droite et gauche après la porte. Passez au milieu des bidons d'essence (s'il en reste), allez jusqu'à la voûte et sauvegardez. Prenez l'arbalète en main puis courez afin de tomber dans le bassin à droite du barrage. Restez sous l'eau pour que l'hélicoptère ne vous touche pas et tuez le monstre alien qui se prend pour un requin. Nagez ensuite jusqu'à la tour qui se trouve vers la gauche et grimpez à l'échelle jusqu'au sommet. Entrez dans la cabine et coupez le courant en actionnant le bouton. Replongez dans l'eau et allez vers la droite. Au fond de l'eau se trouve une valve : actionnez-la suffisamment longtemps pour ouvrir la grille qui se trouve à côté puis passez cette grille pour arriver de l'autre côté du barrage. Faites attention, car l'hélicoptère continuera à vous poursuivre mais il est invulnérable pour l'instant (on lui règlera son compte plus tard).

Nagez dans la rivière jusqu'au bout du canyon, montez l'échelle et passez dans le conduit. Lorsque vous sortirez du conduit, allez tout droit jusqu'à l'échelle afin de monter. De là, vous pouvez sauter sur la plate-forme pour récupérer des munitions mais il faut revenir ensuite du côté de l'échelle et suivre le rebord jusqu'au bout afin de découvrir une autre échelle qui vous mène au sommet.

DANGER : CHAMP DE MINES

En montant la dune, vous verrez un rempart avec deux miradors. Il y a deux passages dans les rochers sur la droite : vous pouvez emprunter le premier pour faire un tour dans une zone où se trouvent des munitions (ainsi qu'un monstre tentaculaire toujours aussi indestructible et aveugle), mais je vous conseille plutôt d'aller directement dans le deuxième passage (à cause de l'hélico qui continue à vous poursuivre) afin d'arriver dans une zone gardée par les militaires (remarquez le panneau sur votre gauche quand vous sortez des rochers).

Après avoir nettoyé la zone, entrez dans la tour qui se trouve au fond et actionnez la valve. Revenez alors au panneau qu'on a remarqué plus tôt et empruntez le second passage se trouvant derrière les rochers à droite du panneau pour arriver dans un champ de mines. Longez la paroi en faisant le tour par la droite et en tirant à la mitrailleuse dans le sable, de loin, pour déclencher les mines avant de passer.

Vous découvrez alors qu'il y a sur la droite une écoutille ouverte entourée de barbelés. Montez sur la dune à gauche de ces barbelés et sautez afin d'arriver droit sur



SI VOUS AVEZ TOURNÉ LA VALVE, L'ÉCOUTILLE SERA OUVERTE.



VOILÀ UNE BONNE CHOSE DE FAITE.

l'écoutille. Descendez l'échelle, cassez la grille pour passer et avancez dans le tuyau pour déboucher sur une falaise. Débarrassez-vous de la mitrailleuse automatique à droite et des soldats, puis tombez sur le rocher affleurant qui se trouve à gauche.

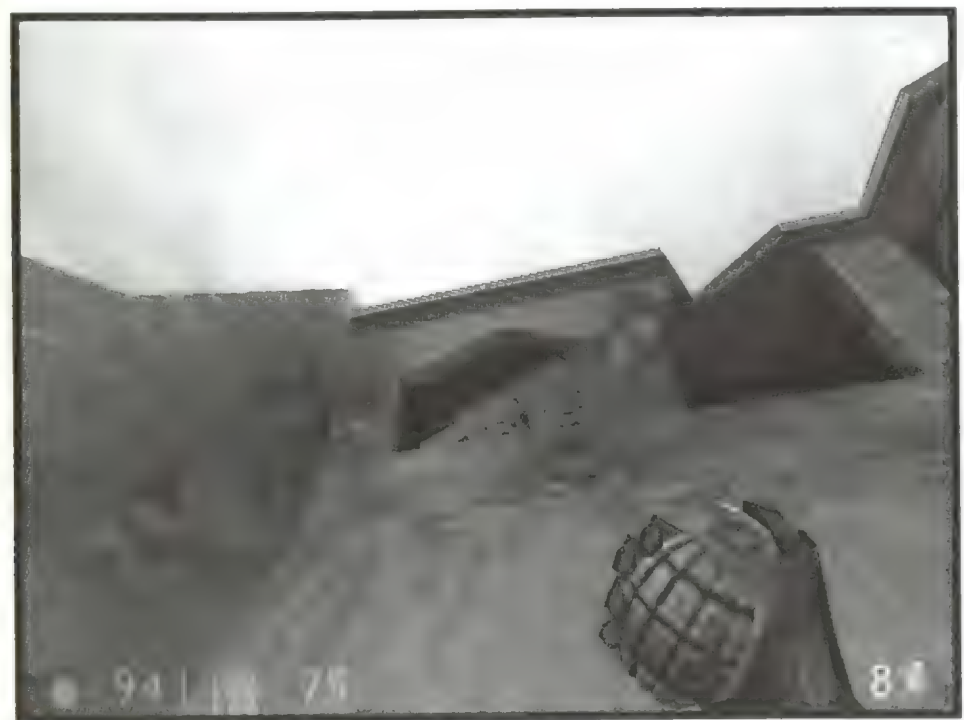
Tombez encore sur les rochers en dessous et allez à droite. Suivez le rebord jusqu'à une grotte. Sauvegardez puis laissez-vous glisser le long de la canalisation qui part vers le bas à partir du rebord (on perd parfois des points de vie mais en petit nombre). Vous pouvez alors aller vers la gauche, si vous voulez récupérer des munitions – mais il vous faudra alors emprunter à deux reprises un pont en très mauvais état qui s'effondrera à chaque passage (il faut beaucoup sauter et très vite) –, ou bien aller tout de suite vers la droite. Remarquez la grotte sur la droite : entrez afin d'y prendre le lance-missiles. L'hélicoptère réapparaît et vous pouvez enfin lui régler son compte grâce à cette nouvelle arme.

APRES L'HÉLICO, LES CHARS !

Continuez à suivre le rebord, montez la grande échelle qui se trouve au bout et repartez vers la droite le long du rebord. Continuez ainsi à monter en utilisant les échelles et les rebords jusqu'à un nouveau conduit. Pénétrez dans ce conduit qui vous mène à une zone fortement défendue par les militaires : il y a même un char. Occupez-vous d'abord des soldats, en utilisant les différents conduits pour surgir de tout côté, puis allez vous placer derrière le char. Prenez les nombreuses munitions se trouvant à côté (il y a même des bornes de soins dans chacun des deux garages) et utilisez deux bombes télécommandées sur le char pour le faire exploser. Entrez alors dans la guérite à gauche du char pour ouvrir la porte suivante et pré-



CETTE GLISSADE EST DANGEREUSE.



LE FUSIL DU SNIPER DÉPASSE DE LA FENÊTRE.

parez-vous à affronter un autre char. Utilisez cette fois votre lance-missiles en visant la tourelle pour vous en débarrasser (il faut plusieurs tirs tout de même). Remarquez l'ouverture dans la palissade à droite du char : vous pouvez aller y faire un tour, car il y a plein de choses à récupérer, mais attention aux soldats qui sont les rois de la grenade (mieux vaut y aller directement à coups de fusil à pompe et tirer à double coup avec le tir 2).



Surface tension (00:06)

Dans tous les cas, passez ensuite la porte métallique qui se trouve derrière le char puis la suivante. Après avoir résolu les problèmes d'acné aliens, allez à droite, faites sauter la bombe à faisceaux dans la ruelle qui part sur la gauche et suivez cette ruelle. Lancez une grenade pour faire sauter la bombe à faisceaux qui se trouve dans le coin au pied de l'escalier et répétez l'opération dans le coin suivant. Montez les marches suivantes et remarquez le sniper qui se tient à l'affût, à la fenêtre de gauche : un coup de grenade devrait l'endormir définitivement.
Avancez ensuite jusqu'au panneau «terrain miné» et tirez à coups de mitrailleuse dans le sable derrière ce panneau, avant de continuer jusqu'à un champ de barbelés (il y a d'ailleurs encore une mine juste au début du champ). Attention au sniper qui fait le guet juste au-dessus du champ de barbelés : faites-lui cadeau d'une grenade, et passez sous ces barbelés.
Détruisez les bidons sur votre gauche pour couper le courant puis allez jusqu'au poteau électrique effondré et grimpez dessus pour atteindre le toit de l'immeuble. Passez sur le ventilateur et marchez jusqu'à une grande fissure dans le toit : sautez par là pour gagner l'intérieur de l'immeuble. Sortez dans le couloir et vous remarquerez que tout est piégé par des bombes à faisceaux : il ne faut en faire sauter aucune sinon c'est la mort assurée. Accroupissez-vous pour passer sous la première bombe à droite puis montez quelques marches dans l'escalier et sautez sur la rambarde afin de passer au-dessus de la seconde bombe. Si vous allez faire un tour dans la pièce à gauche, attention à la caisse piégée sinon, sautez tout de suite au-dessus de la bombe suivante et accroupissez-vous pour atteindre l'entrepôt où se trouvent des fusées et surtout plein de bombes.
Allez à gauche et cassez quelques caisses dans le renfoncement à gauche pour pouvoir faire le tour. Remarquez la grande caisse sur votre droite dont l'un des côtés est abîmé (on voit à l'intérieur de la caisse) : cassez le côté abîmé, entrez dans la caisse et cassez le côté qui vous fait face pour passer. Avant de prendre l'escalier sur la gauche, allez sur l'élévateur qui se trouve dans le renfoncement sur votre droite et cassez les caisses posées dessus. Lorsque vous aurez monté l'escalier, sautez au-dessus du faisceau et actionnez le bouton de l'élévateur qui se trouve à droite. Passez par la fenêtre pour monter sur l'élévateur puis sauvegardez. Faites alors un saut pour arriver sur l'élévateur qui se trouve au centre de l'entrepôt. Actionnez le bouton pour descendre.

L'ARME ALIEN

Prenez l'arme alien abandonnée par terre, et avancez dans le couloir jusqu'à la salle après le camion (il peut y avoir une mitrailleuse automatique dans le camion). Attendez dans cette salle le bombardement aérien puis



NON, CE N'EST PAS UN PASSAGE CACHÉ.

remontez le couloir pour gagner l'extérieur. Allez sur la plate-forme au-dessus de la sortie pour prendre toutes les recharges dans les caisses puis détruisez le char et allez dans la ruelle qui part à droite du char. Il y a encore un tireur d'élite à une fenêtre qui attend sa livraison expresse de grenades : dès qu'il est hors jeu, entrez dans l'immeuble à droite. Allez vers la droite, montez l'escalier et marchez jusqu'au garde. Demandez-lui qu'il vous ouvre la porte de la salle des munitions juste à côté afin de refaire le plein. Revenez ensuite en haut de l'escalier et passez la fenêtre à gauche afin de marcher sur la margelle juste en dessous de la fenêtre. Suivez cette margelle afin de sauter sur les armoires dans la ruelle puis sur l'échelle afin de monter sur le toit de l'immeuble d'en face complètement en ruines.
Descendez à coups d'arbalète (mode Sniper) les soldats qui guettent dans les décombres, puis sautez sur les ruines pour atteindre le couloir de l'autre côté. Celui-ci





LA RAMBARDE PERMET DE PASSER LES FAISCEAUX.



SI VOUS RATEZ VOTRE SAUT, VOUS EXPLOSEZ !

vous mène à la piste d'atterrissage. Après avoir tué tout le monde (descendez surtout l'avion qui largue des soldats avec votre lance-missiles), prenez le couloir par lequel ont surgi les deux créatures aliens et suivez-le (remarquez la porte fermée sur la gauche) jusqu'à passer une double porte verte afin de revenir dans l'immeuble où se trouve le garde. Demandez-lui de vous suivre et amenez ce garde à la porte fermée que l'on vient de voir (attention, ce garde est particulièrement stupide et il reste parfois bloqué : ça m'est arrivé quand il y avait des cadavres sur son passage, quand j'avais détruit l'avion... En cas de doute, laissez l'avion tranquille, faites exploser les corps et prenez les munitions sur son passage ou rechargez une sauvegarde) afin qu'il l'ouvre.



Surface tension (18:29)

Entrez, soignez-vous sur les bornes à droite et montez l'escalier afin d'accéder au canon. Utilisez plusieurs fois le canon pour détruire la grande porte en acier que l'on voit de l'autre côté des barbelés. Retournez alors à la piste d'atterrissage et entrez dans le couloir que vous venez d'ouvrir. Utilisez la mitrailleuse que vous trouverez pour descendre les très nombreux monstres qui arriveront puis avancez jusqu'au cratère organique dans le sol : c'est un tremplin qui vous propulse à l'étage supérieur.

Allez au bout de l'étage et éliminez les soldats en bas avant de sauter sur les caisses grises en face pour descendre. Entrez dans le conduit à droite (attention aux aliens) et allez jusqu'à la grille : juste après l'avoir détruite, les gars vont faire exploser le conduit, ce qui vous permettra de descendre dans le garage.

Soignez-vous sur la borne, prenez les recharges puis essayez de sortir par la porte et éloignez-vous aussitôt. Attendez qu'une série d'explosions détruise le mur puis actionnez le bouton de la plate-forme élévatrice sans voiture afin de la faire descendre. Actionnez une seconde fois le bouton de la plate-forme et courrez dessus afin de monter. Sautez alors par l'ouverture dans le mur puis installez-vous au canon et tirez plusieurs salves pour détruire la porte en face et les montres qui en surgiront. Passez ensuite cette porte et avancez jusqu'à entendre des bruits de fusillade : attendez que ça se calme puis entrez dans le hangar. Longez la passerelle jusqu'à l'échelle. Vous pouvez descendre par là pour faire le tour du hangar afin de récupérer des munitions, mais il faut ensuite sauter sur ce qui reste de passerelle pour atteindre le couloir de l'autre côté. Soignez-vous sur la borne à gauche puis allez à droite. Tuez tout ce que vous pouvez puis sautez au milieu des décombres sur les caisses en dessous. Allez à gauche et utilisez le tremplin organique pour sauter sur l'immeuble aux trois fenêtres.

Détruisez la grille qui se trouve dans le coin au fond à gauche du toit et tombez dans l'eau. Sautez dans le conduit mais avancez prudemment : dès qu'un militaire pose une bombe dans le conduit, reculez aussitôt pour revenir dans l'eau et accroupissez-vous pour éviter le souffle de l'explosion. Retournez dans le conduit, tuez le militaire et allez à l'entrée de la chaufferie : attendez que ça s'arrête de tirer puis avancez jusqu'à l'échelle en achevant les survivants.

Vous pouvez descendre l'échelle pour utiliser la borne de soins ou bien monter tout de suite à son sommet afin d'atteindre la rambarde de la passerelle. De là, sautez sur le tuyau et ouvrez la valve pour pénétrer dans le gros tuyau qui débouche sur un escalier. Faites le ménage avant d'aller chercher le garde en haut de l'escalier afin qu'il vous ouvre la porte qui se trouve dans la salle au pied de l'escalier. Demandez-lui encore de vous suivre et passez la porte pour revenir dans la cour. Allez alors dans le poste de garde qui se trouve à droite (près du tremplin organique) et attendez que le garde vous ouvre la porte. Entrez dans le couloir et sauvegardez. Suivez alors le couloir qui arrive dans un parking et foncez tout de suite vers la droite pour sortir du parking, avant que le monstre invulnérable ne vous tue.



MONTEZ ENCORE SUR UNE RAMBARDE POUR PROGRESSER.

UN SATELLITE À LA RESCOUSSE

Utilisez ensuite le tremplin organique pour sauter au-dessus du mur afin d'atterrir dans une cuve pleine d'eau. Sortez de la cuve et tombez à terre puis utilisez le second tremplin organique pour sauter sur le grand silo.

Vous êtes devant le poste de tir du satellite et il y a plusieurs éléments à détruire. Ce poste se commande à l'aide de deux manettes et d'un bouton de tir et ce que l'on voit à l'écran est la cour où vous vous trouvez à présent. Avec les deux manettes (qui s'utilisent comme n'importe quel objet), vous désignez un point de tir puis vous appuyez sur le bouton du milieu pour faire feu.

Vous devez détruire la porte métallique fermant l'issue au fond à gauche, dans l'enceinte bétonnée. Puis détruisez le pylône électrique vous faisant face et enfin la partie du mur d'enceinte qui se trouve entre la porte et le pylône que vous avez fait sauter. Détruisez aussi le monstre géant du parking dès que possible quand il apparaîtra derrière vous (sauvegardez avant, car si vous le loupez, il va venir sur vous très, très énervé) puis descendez du silo par la rampe à gauche, traversez le pylône effondré qui maintenant, forme comme un pont et passez par le tunnel que vous avez ouvert au fond de l'enceinte.

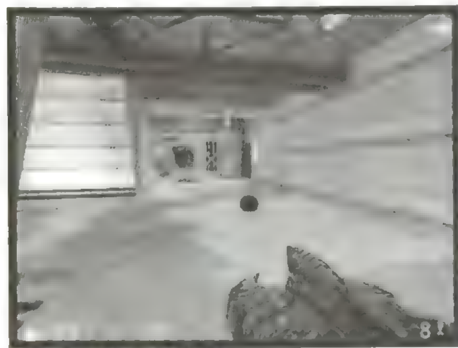
Avancez dans le tunnel sans vous arrêter car le bombardement aérien va commencer. Gravissez le premier escalier que vous verrez sur votre gauche et avancez jusqu'à une salle mais n'essayez pas de passer la porte au fond car une partie du plafond s'écroule. Allez tout de suite à droite et regardez les morceaux de plafond s'effondrer un par un afin de les éviter. L'avant-dernier morceau de plafond qui s'effondrera sera suffisamment bas pour que vous puissiez sauter dessus : attendez là que tout se calme puis sautez sur les rochers pour passer la porte à moitié obstruée en vous accroupissant.

Vous arrivez dans un poste de garde et il y a un boîtier au fond avec un levier : n'y touchez pas pour l'instant. Sor-



LE POSTE DE TIR. LES RONDS INDIQUENT LES OBJETS À DÉTRUIRE.

tez du poste et sautez au-dessus de la rambarde rouge puis courez dans la pièce pour attirer les monstres. Revenez près de la rambarde et montez sur le bloc de rocher puis sautez au-dessus de la rambarde et actionnez le levier dans le poste : la mitrailleuse automatique va s'occuper des monstres à votre place. Une fois que tout est réglé, remettez le levier en place et repassez au-dessus de la rambarde.
Allez dans le couloir au fond : vous remarquerez à gauche une nouvelle espèce d'alien ayant l'apparence d'un cocon brillant. Utilisez l'arme alien pour détruire ces cocons, les bestioles qui en sortiront ainsi que les toiles brunâtres qui bloquent le passage (il faut utiliser l'arme alien en tir 2 pour qu'elle soit efficace). Vous pouvez ainsi visiter toute la partie à gauche du panneau «Stop» mais il n'y a rien de bien intéressant (sauf si vous aimez les combats). Allez plutôt directement à droite et après avoir détruit le cocon, entrez dans le sas en dessous après avoir actionné la valve à côté. Évitez bien le faisceau rouge en bas puis la mitrailleuse automatique.
Allez tout de suite à gauche et sautez au-dessus de la grille marquée «West» (il faut tout de suite s'accroupir pour passer). Avancez dans l'eau en récupérant les objets qui peuvent traîner au fond et ressortez de l'eau par la rampe que vous verrez. Vous arrivez ainsi à un nouveau bassin mais cette fois-ci, il y a des monstres marins qui y traînent alors, lancez quelques grenades et prenez en main l'arbalète avant de plonger dedans. Vous pouvez toujours récupérer des grenades au fond de l'eau droit devant vous mais sinon, il faut tout de suite prendre le couloir qui part sur la gauche.
Passez sous le gros engrenage qui bloquera le passage puis entre les tuyaux et sous l'engrenage suivant afin de rejoindre un nouveau bassin. Faites sauter la mitrailleuse puis remontez sur le rebord et grimpez à l'échelle. Tuez les soldats et détruisez la tourelle du char à coups de lance-missiles (redescendez en bas de l'échelle pour prendre des munitions si nécessaire). Détruisez aussi la mitrailleuse automatique qui se trouve derrière le char, soignez-vous sur la borne et prenez l'ascenseur.


NE TOUCHEZ PAS AUX FLAQUES.

Vous débouchez à un étage où il y a des fuites radioactives : sautez au-dessus pour ne pas être touché. À l'intersection, vous pourrez trouver une recharge d'armure si vous allez à gauche mais il faudra ensuite aller à droite. Tuez les soldats en haut de l'escalier, visitez la zone à droite pour trouver une autre recharge de bouclier puis montez l'escalier. Avancez un peu et attendez que les tirs s'arrêtent pour entrer dans le hangar. Sautez sur le tank et utilisez le canon pour faire sauter la porte en face. Utilisez vos armes, le canon ou la mitrailleuse du tank pour tuer les monstres qui apparaîtront.
Avancez ensuite dans le couloir que vous avez ouvert, détruisez le canon alien à gauche et les autres monstres puis allez au bout du couloir à gauche. Ouvrez la porte en actionnant le panneau de contrôle, avancez et ouvrez la porte suivante en enfonçant le bouton jaune. Entrez dans le poste à droite et actionnez le bouton sur le panneau puis allez sur la plate-forme où se trouve le camion afin de descendre.
Éliminez la vermine alien et grimpez à l'échelle au fond (notez la borne de soins) puis passez la porte et descendez l'échelle suivante. Avancez dans le couloir qui mène à un nouvel entrepôt où se cache un commando d'élite : il n'y a là aucun endroit où vous pourriez les attendre et vous devrez leur faire la chasse au lance-grenades (attention, il y en a qui canardent du premier étage). Prenez ensuite le couloir à droite en détruisant les caisses, montez l'escalier et avancez sur les plates-formes qui font le tour de la salle pour rejoindre le couloir d'en face. Suivez le couloir vers la gauche pour vous soigner sur les deux bornes puis allez à droite pour prendre l'ascenseur (il y a un bouton pour le mettre en route à côté : allumez votre lampe torche pour le repérer si nécessaire).


L'ARME ULTIME.

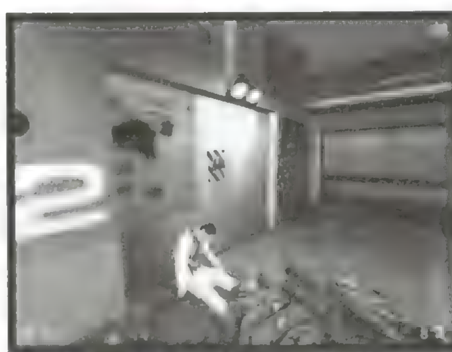
REMISE EN ROUTE DU RÉACTEUR

Progressez alors jusqu'à la salle pleine de caisses et prenez l'échelle à droite pour entrer dans une salle de contrôle. Écoutez le savant puis demandez-lui d'ouvrir la porte suivante. Entrez, soignez-vous sur les deux bornes à gauche et prenez l'élévateur en face.
Allez à droite et entrez dans la salle : un savant vient de mettre au point «l'arme ultime» (bof, bof...). Prenez-la et essayez-la si vous le souhaitez en ouvrant les deux panneaux à l'aide des boutons sur les pupitres de contrôle. Retournez dans le couloir et utilisez l'ascenseur qui se trouve au fond afin de descendre.



Lambda core (05:14)

Allez à droite pour atteindre un couloir où se trouvent des machines rouges. Il y a deux couloirs qui partent de là, menant chacun à l'une des deux salles de refroidissement. Prenez d'abord le premier couloir qui débouche (après un éboulement) dans une salle où il y a une piscine. Montez l'échelle au fond et avancez un peu sur la passerelle. Elle s'effondre sous le poids d'un monstre : tuez-le (avec une bombe télécommandée, par exemple) puis sautez au-dessus du trou pour continuer sur la passerelle. Passez la porte, coupez le gaz en tournant la valve à droite et enjambez les éboulis. Vous pénétrez alors dans la salle de refroidissement numéro 2 : descendez près de l'appareil orange et actionnez le levier au-dessus du cadavre du savant pour remettre en route la machine. Refaites le chemin en sens inverse pour revenir dans le couloir où il y a les grosses machines rouges.
Prenez à gauche puis tout de suite à gauche encore pour emprunter le second couloir qui mène à la piscine de refroidissement numéro 1. Grimpez l'échelle au bout, traversez la passerelle, passez la porte, allez actionner la machine de refroidissement numéro 1 de la même façon et revenez dans le couloir où se trouvent les grosses


REMISE EN MARCHE D'UN CIRCUIT DE REFROIDISSEMENT.

machines rouges. Allez alors à gauche puis prenez le premier couloir que vous verrez sur votre droite et marchez jusqu'à l'intersection. Allez à droite pour reprendre des forces (deux bornes et des munitions) puis revenez à l'intersection et allez tout droit pour entrer dans la salle de la piscine de refroidissement principale. Sautez dans l'eau et suivez le conduit jusqu'au bout pour arriver au réacteur. Tournez les valves qui se trouvent à gauche et à droite dans l'eau et attendez que le niveau de l'eau monte pour vous accrocher à l'échelle. Attendez un peu que les éclairs tuent les monstres au-dessus de vous puis utilisez les échelles et les passerelles (il faudra sauter) pour arriver à la porte qui se trouve en haut tout en évitant les éclairs (les éclairs blancs sont fixes tandis que les jaunes tournent). Suivez le couloir, reprenez des munitions dans la réserve qui se trouve près de l'ascenseur puis entrez dans l'ascenseur et grimpez à l'échelle.
Allez tout en haut de l'échelle, retournez-vous, sauvegardez et sautez à travers l'ouverture en face. Prenez encore des munitions dans la réserve à droite puis allez à gauche. Entrez dans la petite pièce juste à droite pour vous soigner si besoin est, puis suivez le couloir (ça va chauffer). Actionnez la valve sur le mur à gauche puis avancez : les monstres qui apparaîtront vont être détruits par le gaz. Revenez alors fermer la valve et allez au bout du couloir. Si vous descendez



LE TÉLÉPORTEUR DE GAUCHE (1) VOUS PERMETTRA D'ARRIVER SUR CELUI DE DROITE (2), MAIS IL NE FAUT L'UTILISER QUE LORSQU'UNE PLATE-FORME (3) PASSERA SOUS LE TÉLÉPORTEUR DE DROITE.



NON, CE N'EST PAS TROP LOIN EN HYPER SAUT.

l'échelle, vous arriverez dans une salle où des caisses disposées en escalier vous permettront de sauter au-dessus d'une grille afin de récupérer des recharges, mais il faudra ensuite revenir car il faut passer la porte au bout du couloir (porte «Core Level B»).

LES TÉLÉPORTEURS

Voilà un passage difficile du jeu car il faut utiliser une série de téléporteurs. Placez-vous de façon à voir le téléporteur «orange» (c'est-à-dire celui dont le halo est orange à l'extérieur) et les plates-formes qui tournent autour de la tour à droite. Traversez le téléporteur orange dès qu'une plate-forme passe sous le téléporteur «vert». Regardez vers la tour centrale et attendez de passer devant la porte numéro 2 pour sauter dessus (attention à ne pas entrer dans le halo central tout de suite). Regardez alors vers le haut, à l'extérieur de la tour, et dès que la plate-forme au-dessus passe sous le téléporteur que vous voyez, reculez afin de prendre le téléporteur central.

Restez sur la plate-forme suivante et accroupissez-vous pour ne pas tomber quand elle passera sous le tuyau puis sautez sur la porte 4 de la tour centrale quand vous serez devant. Regardez encore vers le haut et prenez le téléporteur central en reculant dès que la plate-forme au-dessus de vous à l'extérieur passe sous le téléporteur. Attendez enfin de passer devant la porte 7 et sautez dessus puis entrez dans le téléporteur central pour arriver dans une nouvelle salle tout aussi galère.

Le but est de pénétrer dans la pièce au centre mais pour cela, il faut d'abord actionner deux boutons (les boutons 1 et 2) qui se trouvent dans des renfoncements à la périphérie de la salle (du même genre que celui où vous vous tenez actuellement). Sauvegardez puis attendez que le grand anneau qui monte et descend autour de la tour centrale soit assez bas. Attendez ensuite qu'une plate-forme passe devant vous puis avancez dessus et sautez ensuite sur ce grand anneau. Marchez sur l'anneau vers la gauche et sautez dès que possible sur l'une des plates-formes tournantes à gauche pour atteindre le panneau du bouton 1. Actionnez-le, sauvegardez, retournez sur l'anneau central, suivez-le vers la gauche et ressautez pour atteindre le panneau du bouton 2 (dès qu'une plate-forme tournante passera). Maintenant que vous avez entrouvert la porte qui donne accès à la pièce centrale, revenez sur l'anneau central et sautez sur l'une des plates-formes tournantes intérieures. Sautez alors sur le rebord de la porte puis par l'ouverture, et entrez dans le téléporteur.

Pas de panique : vous arrivez dans une salle qui ressemble à votre point de départ mais il n'en est rien. Sortez par la porte, suivez le couloir (il y a une recharge derrière les éboulis près du corps) et montez l'échelle. Sautez ensuite pour rejoindre l'étage supérieur, allez devant la porte en verre et attendez que le savant vous ouvre. Ce même savant vous ouvrira le coffre où se trouve le module d'hyper-saut : prenez-le impérativement car il est vital pour finir le jeu. Prenez ensuite le maximum de munitions dans les deux réserves à droite puis entrez dans la pièce du téléporteur principal à gauche, après vous être soigné sur les deux bornes dans le couloir.



Lambda core (06:00)

Sauvegardez et placez-vous sous le poste de commande où se trouve le savant. Prenez le Magnum en main et à présent, tuez tous les aliens volants jusqu'à ce que le savant vous dise que c'est prêt (si le savant meurt, il faudra recharger votre sauvegarde). Courez aussitôt pour atteindre l'autre côté de la salle et utilisez la passerelle qui va au cœur de la machine afin de sauter dans le téléporteur qui a été créé.

BIENVENUE SUR XEN

Vous allez maintenant découvrir à quoi sert le module d'hyper saut et je vous conseille de sauvegarder souvent car vous ferez plus d'une chute mortelle, le monde de Xen étant malheureusement constitué pour moitié de plates-formes. Utilisez aussi à fond l'arme alien, sinon, vous allez commencer à manquer cruellement de munitions et vous risquez de ne pas pouvoir finir le jeu.

Faites un hyper saut sur la plate-forme au loin (celle avec un stalagmite) puis encore sur celle d'à côté. Faites ensuite un hyper saut quand la plate-forme qui tourne autour de la grande colonne voisine sera face à vous.

Tombez ensuite sur la plate-forme qui passera en dessous puis faites un simple saut sur la seule plate-forme qui tourne autour d'une des colonnes. Faites maintenant un hyper-saut sur la plate-forme qui tourne à une hauteur un peu inférieure autour d'une des colonnes. Laissez-vous tomber sur la plate-forme qui passe en dessous puis tombez ensuite «à terre» (façon de parler). Allez vers le bord et sautez sur la plate-forme qui passe : elle vous mène à hauteur de la maison. Sautez dès que possible sur le chemin extérieur de la maison mais pas trop près d'une des lampes violettes, car ce sont des systèmes de défense. Faites le tour de la maison jusqu'à la fontaine en faisant d'abord sauter les lampes de défense grâce à l'arme extraterrestre (il faut plusieurs salves en utilisant le tir 2). Cette fontaine à des vertus régénératrices : tenez-vous en son centre pour en profiter.



Xen

Introduisez-vous alors dans la maison en vous accroupissant dans l'ouverture qui se trouve face à la fontaine et détruisez la toile marron avec votre arme alien (tir 2) pour



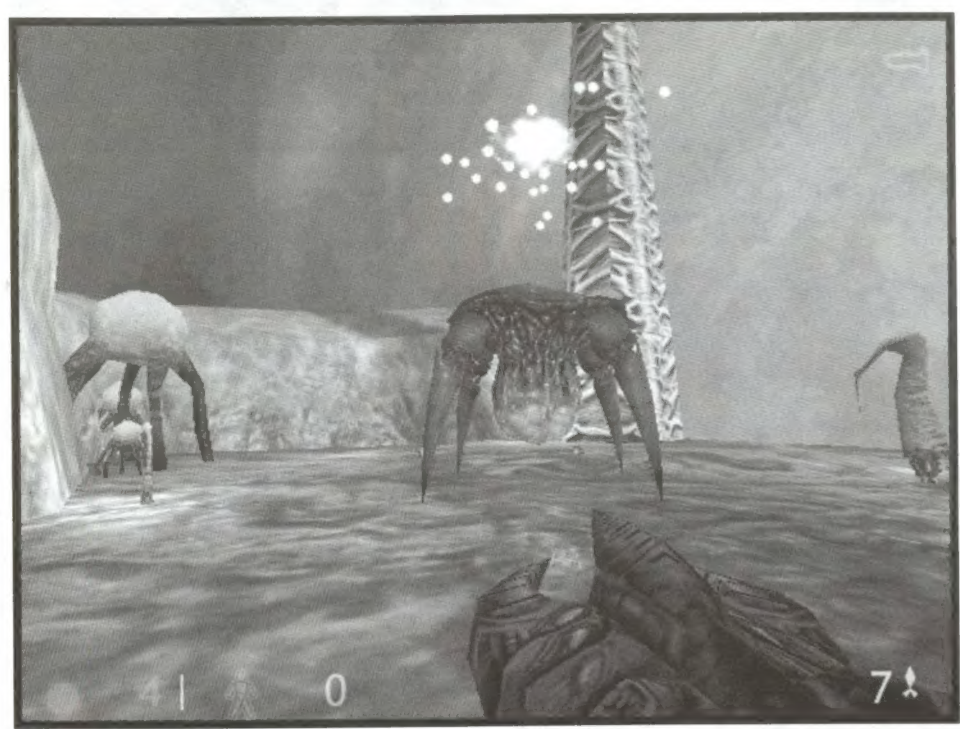
L'UN DES DEUX BOUTONS.



LE MODULE D'HYPER SAUT.



L'UN DES APPAREILS À OUVRIR.



LÀ, J'AURAIS DÛ SUIVRE MES CONSEILS.

entrer au cœur de la maison. Vous verrez trois appareils sur les rochers dans la pièce : actionnez-les tous les trois pour que leur sommet s'ouvre.
Détruisez ensuite, avec l'arme alien, la cage sur le côté de la pièce qui renferme ce qui ressemble à trois papillons lumineux : ils vont aller se poser sur les trois appareils ouverts et un téléporteur apparaîtra au centre de la pièce. Entrez dans ce téléporteur.

RAVISSANTE GONARCH

Votre situation ne s'améliore pas car vous rencontrez Gonarch l'araignée. Son dos est caparaçonné, elle crache des jets d'acide et pond des bestioles presque invisibles qui vous attaqueront, mais elle a un point faible : son ventre bedonnant. Vous devez donc tirer dans son ventre (le lance-missiles est l'arme la mieux adaptée) jusqu'à ce qu'elle s'enfuit et détruise la toile qui barre le tunnel. Suivez-la et recommencez à tirer dans son ventre pour qu'elle détruise la toile du tunnel suivant. Poursuivez la chasse (**remarque :** *il y a une roquette à récupérer dans le trou couvert d'une toile dans l'aire où vous vous tenez, et des recharges d'armure, mais c'est facultatif*), tombez sur les différentes plates-formes dans le trou pour descendre.



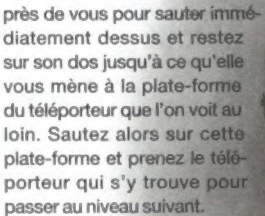
Gonarch's lair

Avancez tout doucement dans le tunnel suivant, car il est très glissant, et ne tombez pas dans l'antre de Gornarch : tenez-vous non loin du bord, lâchez des bombes télécommandées et faites-les exploser quand elles seront à hauteur de Gornarch. Si vous jouez bien votre coup, vous devrez l'entendre hurler de douleur et elle détruira la toile sur laquelle elle repose pour atteindre l'étage d'en dessous. Lâchez encore des bombes à télécommande ou des grenades pour l'achever puis tombez sur le rebord qui se trouve à hauteur de l'endroit où se trouvait la toile (le bord est si minuscule qu'il en est invisible). Tombez ensuite à l'étage où est morte Gonarch, prenez tout ce qui traîne puis sautez dans le trou afin de tomber sur la plate-forme juste en dessous où se trouve une fontaine régénératrice. Tombez enfin dans le trou pour passer le téléporteur. Vous arrivez sur une plate-forme qui domine un grand rocher d'où surgissent des colonnes qui montent et qui descendent et des trous qui s'ouvrent dans le sol. Tombez sur le rocher et allez dans le coin opposé à l'endroit où vous êtes pour trouver un tunnel qui vous permettra de pénétrer dans une caverne. Il y a sur la droite un puits par lequel vous allez passer mais avant cela, visitez la salle vous faisant face pour prendre tout objet qui pourrait s'y trouver (il devrait y avoir une recharge d'armure à son extrémité). Revenez ensuite au puits, faites sauter la toile qui le bouche avec votre arme alien (toujours en tir 2) puis visitez la grotte. Il y a des recharges et surtout, vous trouverez la base d'une des colonnes qui montent et qui descendent entr'aperçues précédemment (cette colonne est cachée derrière une toile, qu'il faut détruire également).



Interloper (03:20)

Montez sur cette colonne quand elle sera tout en bas puis sauvegardez et attendez qu'elle monte. Tournez-vous et attendez que la colonne soit un peu au-dessus de la plate-forme mobile la plus proche de vous pour sauter dessus (c'est un saut très dur car il faut agir vite). Faites alors un hyper saut sur la plate-forme tournante de la colonne la plus proche.Tombez ensuite au passage sur les plates-formes qui se trouvent à hauteur inférieure. Attendez enfin sur la dernière plate-forme qu'une sorte de raie manta bleue volante passe près de vous pour sauter immédiatement dessus et restez sur son dos jusqu'à ce qu'elle vous mène à la plate-forme du téléporteur que l'on voit au loin. Sautez alors sur cette plate-forme et prenez le téléporteur qui s'y trouve pour passer au niveau suivant.







Interloper (00:03)





IL EST TRÈS DIFFICILE D'ARRIVER SUR LA PLATE-FORME À CÔTÉ DE LA RAIE MANTA.


AVEUGLES MAIS PAS SOURDS.

Vous êtes dans une grotte : sortez-en et allez à gauche. Tournez tout de suite à gauche pour traverser une sorte de vallée. Il y a sur votre droite, près des «derricks», l'entrée d'une grotte. Visitez-la car elle est pleine d'aliens mais aussi de recharges. Vous pourrez même accéder par cette grotte à une fontaine régénératrice : allez jusqu'à l'autre issue de la grotte et sautez sur le gros rocher qui tourne sur lui-même, puis sautez sur les rochers à gauche pour trouver la fontaine. Revenez par le même chemin aux «derricks» puis allez au fond de la vallée pour entrer dans une autre grotte. Il y a un couloir qui en part mais il est obstrué : montez sur les rochers les plus bas et sautez en hauteur pour que le monstre derrière les éboulements vous aperçoive. Ce monstre va alors foncer sur vous et détruire les éboulements qui bloquent le passage. Vous avez alors trois options : mourir sur place, fuir jusqu'aux derricks pour semer le monstre et revenir dans sa grotte, ou tuer ce monstre. Je vous conseille la deuxième option car la première n'est guère amusante et la troisième consomme beaucoup de munitions (toutes les roquettes du lance-missiles vont y passer ainsi qu'une partie de l'énergie du laser, mais ça vaut le coup de voir le monstre gonfler et exploser comme un ballon).
Quoi qu'il en soit, vous devez vous retrouver dans la grotte où était le monstre. Prenez les objets dans l'orifice sur la droite puis sautez sur l'un des rochers qui bloquent partiellement le tunnel à gauche. Vous devez sauter au-dessus du trou afin d'atteindre l'étage supérieur (l'étage inférieur conduit à un chemin inutilement plus difficile). Voici de nouveau des monstres tentaculaires. Comme ils sont toujours aveugles, avancez sur la passerelle vers la gauche en vous accroupissant pour ne pas être repéré. Sautez sur la passerelle suivante et avancez en vous accroupissant toujours pour arriver au téléporteur suivant qui vous mène dans l'usine.

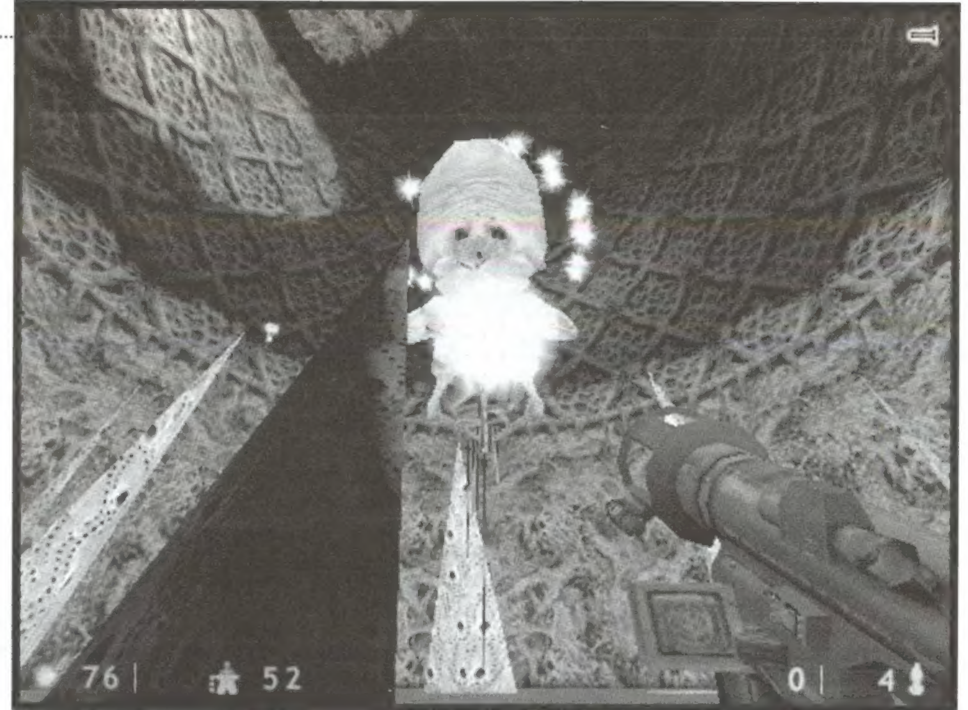
L'USINE D'ARMEMENT ALIEN



Interloper (01 :58)

Sortez de la pièce où vous vous tenez et tuez tout le monde dans la salle suivante avant de monter sur le plateau inférieur de l'ascenseur étrange qui va et vient le long d'une colonne. Sautez sur la passerelle supérieure et allez à l'une de ses extrémités pour trouver une sorte de douche bleue qui a des vertus régénératrices. Revenez à l'ascenseur et montez sur son plateau supérieur pour arriver à hauteur des tapis roulants. Sautez sur le tapis qui part à gauche puis sur la tour centrale et enfin, sautez sans plus tarder sur le tapis qui va à droite pour tomber dans un bassin. Ressortez vite du bassin avant d'être écrasé par le fût suivant puis faites le tour de l'étage (il y a encore une douche régénératrice et des munitions). Revenez près du bassin et montez sur la plaque triangulaire qui le touche pour monter d'un étage. Longez alors le tapis roulant à contresens et passez rapidement sur le tapis roulant le rétrécissement du couloir formé par deux fûts.Tuez les monstres par l'ouverture à gauche puis passez par là et longez la passerelle pour atteindre l'étage supérieur. Montez sur le piston qui s'active à droite, près de la rambarde, pour passer à l'étage suivant. Suivez le couloir pour arriver dans une pièce pleine de fûts. Attention, ces fûts ont été traités et ils contiennent maintenant des aliens puissants alors ne les faites pas tous exploser par vos tirs, ou bien vous ne ferez qu'aggraver votre cas. Traversez la salle, en tuant les aliens tout en prenant tous les objets dans les recoins, afin d'atteindre un couloir, lequel est obstrué par deux fûts qu'il faudra malheureusement faire sauter (à la grenade, par exemple) afin de passer.


CE SOLDAT A LAISSÉ PLEIN DE RECHARGES.


À L'ABRI DERRIÈRE UN MONOLITHE.



Interloper (22:22)

Soignez-vous dans la salle suivante grâce à la douche et prenez les recharges puis entrez dans l'un des conduits rouges à gauche de la douche. Suivez le conduit jusqu'au puits et tombez sur les poutres pour arriver en bas. Empruntez le conduit suivant et tombez dans l'un des deux petits conduits que vous verrez sur la droite.
Préparez-vous à un rude combat : cachez-vous derrière la colonne sur votre droite pour vous faciliter la vie. Allez ensuite vers la gauche, et montez la rampe. Prenez tout de suite l'ascenseur qui se trouve derrière le fût à droite ou bien, allez d'abord vous soigner dans la douche située au bout du couloir en face de la rampe. À l'étage supérieur, deux ouvertures à l'extrémité de la passerelle qui traverse la salle en son milieu rejoignent deux parties différentes d'une salle circulaire où se trouvent une multitude de recharges de toutes sortes : il faudra combattre pour les obtenir mais cela en vaut vraiment la peine. Après avoir visité cette salle en passant par les deux ouvertures, revenez dans la salle principale et utilisez l'ascenseur suivant pour monter encore d'un étage. Soignez-vous si nécessaire dans la douche qui se trouve à l'extrémité du seul couloir que vous verrez à cet étage puis allez sur le dernier ascenseur pour monter au sommet de la salle. De là, sautez dans le téléporteur qui tourne au centre la salle.
On touche au but : sautez sur les plates-formes pour rejoindre le rocher que l'on voit au loin et entrez dans le téléporteur rouge qui se trouve au milieu du rocher pour arriver devant Nihilanth, le boss final.

NIHILANTH LE BOSS



nihilanth

Ce boss, qui ressemble à un gros bébé sur un bidet flottant, est a priori invulnérable, car à chaque fois qu'il sera blessé, il se soignera à l'aide d'un des trois cristaux orange que vous pouvez voir en hauteur sur les murs de la salle. La première chose à faire est donc de détruire ces trois cristaux et pour cela, le Magnum sera tout indiqué, car vous pourrez les atteindre de tout en bas sans difficulté. Cachez-vous ensuite derrière l'un des monolithes pointus les plus à la périphérie de la salle : ceci va vous permettre d'éviter les tirs de Nihilanth. Commencez alors à vider sur lui tous vos chargeurs en vous remettant à l'abri derrière le monolithe dès qu'il tire (vous ne devez jamais être touché). Tuez aussi les créatures qui surgiront de l'eau mais laissez tomber celles qui volent car elles ne sont guère nuisibles.
Remarque 1 : pour ceux qui sont mal en point (ça ne devrait pas arriver si vous avez suivi mes conseils), il y a des tremplins organiques dans l'eau qui permettent d'atteindre des promontoires où se trouvent une fontaine régénératrice et des munitions.
Remarque 2 : Nihilanth, quand il sera en forme, aura deux types d'attaque, à savoir une volée de boules énergétiques (qui font très mal) et une boule verte. Cette boule verte est un téléporteur qui vous mènera dans d'autres salles d'où il faudra revenir en utilisant les téléporteurs présents. Si vous êtes mal en point, il peut être intéressant de vous laisser toucher par une boule verte, car vous trouverez des recharges dans ces salles, mais malheureusement, il y aura aussi d'autres aliens. Par défaut, je vous conseille donc quand même d'éviter aussi les boules vertes en restant bien caché derrière un monolithe (ces boules vertes sont à «tête chercheuse»).
Remarque 3 : malgré son incroyable endurance, Nihilanth semble avoir un point faible dans sa carapace, sa grosse tête. Visez donc entre les deux yeux, vous l'affaiblirez ainsi plus rapidement.
Lorsque Nihilanth ne tirera plus qu'une seule boule d'énergie, c'est qu'il sera sur le point de mourir : tirez encore de nombreuses fois jusqu'à ce qu'il s'envole au milieu d'éclairs. Vous êtes alors téléporté à la fin du jeu. Sauvegardez car vous verrez le patron de la base scientifique qu'on a souvent aperçu dans le jeu et il vous donnera le choix : sortir ou rester dans la navette, ce qui conduira à une fin différente.

Jeff (monkey3@club-internet.fr)

UNIQUE AU MONDE !

JOHNNY HALLYDAY

CRÉE L'ÉVÉNEMENT AVEC



LE 1ER CD-ROM PLEIN ÉCRAN

CONSACRÉ À UN CONCERT !

40 MINUTES DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN

AVEC

Extraits de ses concerts au Stade de France - Extraits de ses répétitions en public au Zénith - Extraits de ses répétitions à Los Angeles - Interview exclusive réalisée à Los Angeles - 2 clips de son dernier album «Allumer le feu» et «Seul»

ET PLUS DE 600 PHOTOS

Biographie de Johnny, sa discographie complète, sa vidéographie et sa filmographie, les meilleures photos prises au Stade de France, à Los Angeles et au Zénith ainsi que les biographies illustrées de ses musiciens.

★ JOHNNY HALLYDAY

que je t'aime !

LE MAGAZINE + LE CD-ROM PC & MAC

89 F SEULEMENT

CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

Ne restez plus bloqué !



202 pages d'ASTUCES et de SOLUTIONS pour FINIR vos JEUX

39 F SEULEMENT !

En vente chez votre marchand de journaux

21 solutions complètes :

Blade Runner, Carmageddon ,Commandos, Coupe du monde 98, Dungeon Keeper, Égypte 1156 AV. J.C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy VII, Heart of Darkness, Les visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey island, Monkey island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor

Des milliers de trucs et d'astuces pour des centaines de jeux

Liste des trucs et actuces sur le 3615 PC Soluces Rubrique Magazine ou au : 08 36 68 84 48 et aussi sur internet : WWW.PCSOLUCES.COM 3615 / 3668 : 2,23 F/min